KAWAI

16BIT DIGITAL PERCUSSION SYNTHESIZER

XD-5

取扱説明書

ごあいさつ

このたびは、KAWAI16ビット・デジタル・パーカッション・シンセサイザー音源モジュールXD－5をお買い求めいただき、まことにありがとうございます。XD－5には、音源にK4／K4rで好評のDMS（Digital Multi Spectrum）を採用し、デジタルフィルターやレゾナンスなどを用いて、より高度な音作りを実現しました。加えてこのようにして作られた音色を、MIDIノートナンバー上のA－1からC7までの88鍵分に1つずつアサイン可能など、設定の自由度は極めて広範囲となっており、あらゆる場面で縦横無尽に使っていただくことが可能です。

XD－5の性能をフルに発揮させると共に、いつまでも支障なく、お使いいただくためにも、ご使用の前にこの取扱説明書をよくお読みくださいますよう、お願いいたします。

特　長

XD－5は、以下の様な特長を持ったシンセサイザー音源モジュールです。

高品位256波形内蔵

XD－5では、新開発のDMS音源を採用。16ビット方式に加えデジタル・フィルター機能を搭載したことで、音作りの自由度は無限大です。また、AM（リング変調）も搭載され、金属的なサウンドや、過激なサウンドを簡単に作り出せます。

XD－5には、128倍音までの倍音を使って合成されたDC（Digital Cyclic）波形が41個、リアルなPCM波形が215個、合計256波形が内蔵されています。XD－5は、16ビットDC波形、16ビットPCM波形を採用することで、音色のクオリティーが格段にアップされています。

キット・パッチ機能

キット・パッチとは、
①シングル・パッチで作った音色を
②MIDIノート・ナンバーA－1からC7までの88鍵分に設定したものです。
キット・パッチは本体に16パッチ記憶できます。

パラアウト機能

XD－5では、ステレオL／R出力端子の他にパラアウト端子を6個装備しています。ミキサーやエフェクターなどを接続すれば、より高度な音作りが可能です。

パーカッション・シンセサイザー

XD－5は、パーカッション・サウンド専用シンセサイザーです。ドラム・マシンや、ドラム音源モジュールとは違います。パーカッション・サウンドを、最新のシンセサイザーの音作りと同じプロセスで合成できるのです。

オール・デジタル・プロセス（16ビットPCM＋DC）

XD－5は、音源から音の加工までの音作りのプロセスを、すべてデジタルで処理します。しかも、音源に16ビットPCM波形、16ビットDC波形を使いますから、クリアーなサウンドを保証します。

16音ポリフォニック発音

2ソース使用時の同時発音数は16音です。

ご使用の前に

設置場所

次のような場所で長時間ご使用になりますと故障などの原因になりますので、ご注意ください。
・直射日光の当たる場所
・極端に温湿度の高い場所、あるいは低い場所
・砂やホコリの多い場所
・振動の多い場所

電源

・電源電圧は必ずAC100ボルトでご使用ください。付属のACアダプターを使用します。
・接続は正しく、また接続を行なうときは必ず、すべての機器の電源スイッチをOFFにしてください。
・消費電力の大きな機器及びノイズを発生する装置とは、別のコンセントを利用してください。

他の電気機器からの影響

XD－5は精密機器であり、ラインノイズ、極度の電圧変動などを受けた場合、正常に作動しない場合があります。このような場合、一度電源をOFFにし、数秒たってから再びONにしてください。

クリーニング

・本体が汚れたときは、乾いた柔らかい布でふき取って下さい。
・汚れが激しいときは、中性洗剤で汚れをふき取ったあと柔らかい布で空拭きしてください。
・ベンジンやシンナー類は絶対に使用しないでください。

バッテリーバックアップ

XD－5では電源OFF後もメモリーの消滅を防ぐため、バックアップ用のリチウム電池が内蔵されています。この電池の寿命は5年以上ですが、使用環境により若干の変動があるため、一応5年を目安に交換されることをお薦めいたします。交換の際は最寄の当社サービスセンター、販売店にお問い合わせください。

修理に際してのデータ保存

・本機を修理に出される場合、メモリー内容が消えることがありますので、大切なデータはあらかじめカードにセーブしておいてください。修理の際はデータの保存に万全を期しますが、やむを得ず保存できない場合はご容赦願います。

カード

・XD－5では音色保存用としてカード（別売：DC－16）を使うことができます。
最寄の販売店にお問い合わせください。

目　　次

各部の名称
この取扱説明書の読み方

第1章　演奏編

1.1　接続の仕方　10

1.2　さあ！演奏してみよう！　11

1）パッチを切り換える …… 11
●キット・パッチ …… 11
●シングル・パッチ …… 13

第2章　音作り編

2.1　データのセーブ／ロード　15

1）データ・セーブ／ロード操作一覧表 …… 16
2）メモリー・プロテクトON／OFF（本体、カード）…… 17
3）カードのフォーマット …… 18
4）データ・セーブ …… 19
5）データ・ロード …… 20

2.2　キット・パッチのエディット　21

1）キット・パッチ・エディット操作一覧表 …… 21
2）キット・パッチの構成 …… 22
3）キット・パラメータの設定 …… 23
EDIT …… 23
●ボリューム（VOLUME）…… 23
●アウトプット（OUTPUT）…… 23
●ネーム（NAME）…… 23
EDIT KEY …… 24
●エディット・キー（EDIT KEY）…… 24
●コピー …… 24
SINGLE …… 25
●シングル（SINGLE）…… 25
PITCH …… 26
●ピッチ（PITCH）…… 26
●チューン（TUNE）…… 27
LEVEL …… 28
●レベル（LEVEL）…… 28
●サブミックス・チャンネル（SUBMIX CH）…… 28
4）キット・パッチのライト操作 …… 29

2.3　シングル・パッチのエディット　30

1）シングル・パッチ・エディット操作一覧表 …… 30
2）シングル・パッチの構成 …… 34
3）エディットするソースの選び方 …… 36
4）シングル・パラメータの設定 …… 37
EDIT …… 37
●ボリューム（VOLUME）…… 37
●アウトプット（OUTPUT）…… 37
●サブミックス・チャンネル（SUBMIX CH）…… 37
●ネーム（NAME）…… 38
COMMON …… 39
●ソース・モード（SOURCE MODE）…… 39
●アンプリチュード・モジュレーション（AM）…… 39
●ポリ・モード（POLY MODE）…… 40
AUTO BEND …… 41
●オートベンド（AUTO BEND）…… 41
S－COMMON …… 43
●ディレイ（DELAY）…… 43
●ベロシティ・カーブ（VEL CURVE）…… 43

●コピー（COPY）…… 44
DCO …… 46
●ウェーブ（WAVE）…… 46
●キー・トラック（KEY TRACK）…… 46
●コース（COARSE）…… 46
●ファイン（FINE）…… 46
●フィクスト・キー（FIXED KEY）…… 47
●オート・ベンド（A.BEND）…… 47
DCA …… 48
●レベル（LEVEL）…… 48
●アタック（ATTACK）…… 48
●ディケイ（DECAY）…… 48
●サステイン（SUSTAIN）…… 49
●リリース（RELASE）…… 49
DCA－MOD …… 50
●ベロシティ・デプス（VEL DEPTH）…… 50
●ディケイ・モジュレーション（DECAY MOD）…… 51
DCF …… 52
●カットオフ（CUTOFF）…… 52
●レゾナンス（RESONANCE）…… 53
●ベロシティ・デプス（VEL DEPTH）…… 53
DCF－MOD …… 54
●エンベロープ・デプス（ENV DEPTH）…… 54
●ベロシティ・デプス（VEL DEPTH）…… 55
●アタック（ATTACK）…… 55
●ディケイ（DECAY）…… 55
●サステイン（SUSTAIN）…… 55
●リリース（RELASE）…… 56
●ディケイ・モジュレーション（DECAY MOD）…… 56
6）シングル・パッチのライト操作 …… 57

2.4 アウトプット・パッチ 58

1）アウトプット・パッチ・エディット操作一覧表 …… 58
2）アウトプット・パッチ …… 58
3）各パラメータの設定 …… 59
4）アウトプット・パッチのライト操作 …… 61

2.5 システム 62

1）システム・エディット操作一覧表 …… 62
2）送信（TRS）グループ …… 63
3）受信（RCV）グループ …… 64
4）システム（SYSTEM）グループ …… 66

2.6 その他 67

1）プレイ機能 …… 67
2）コンペア機能 …… 67

第3章　応用編

3.1 MIDIデータ・ダンプ 69

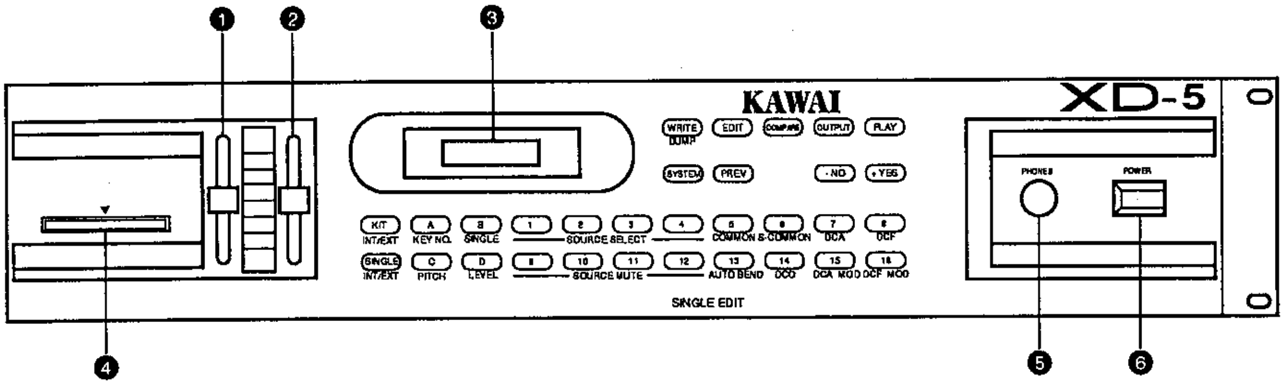
3.2 シーケンサーを使った演奏 72

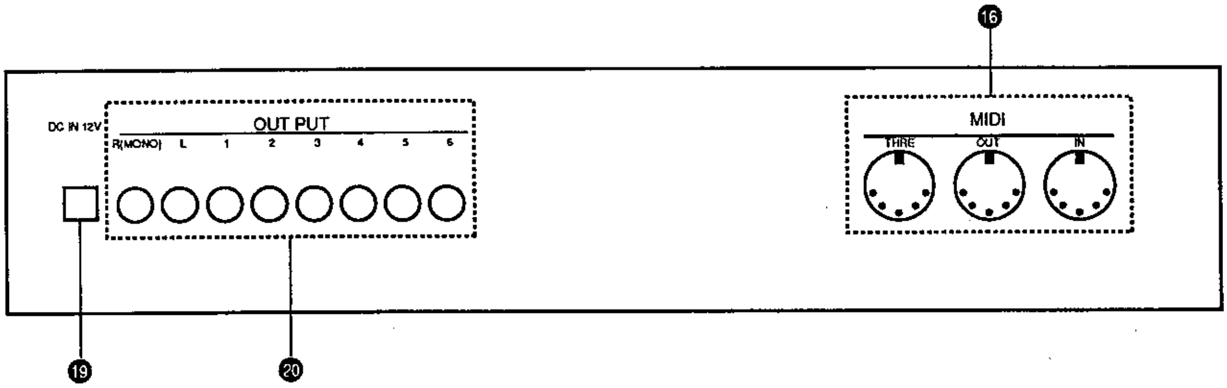
付録　資料編

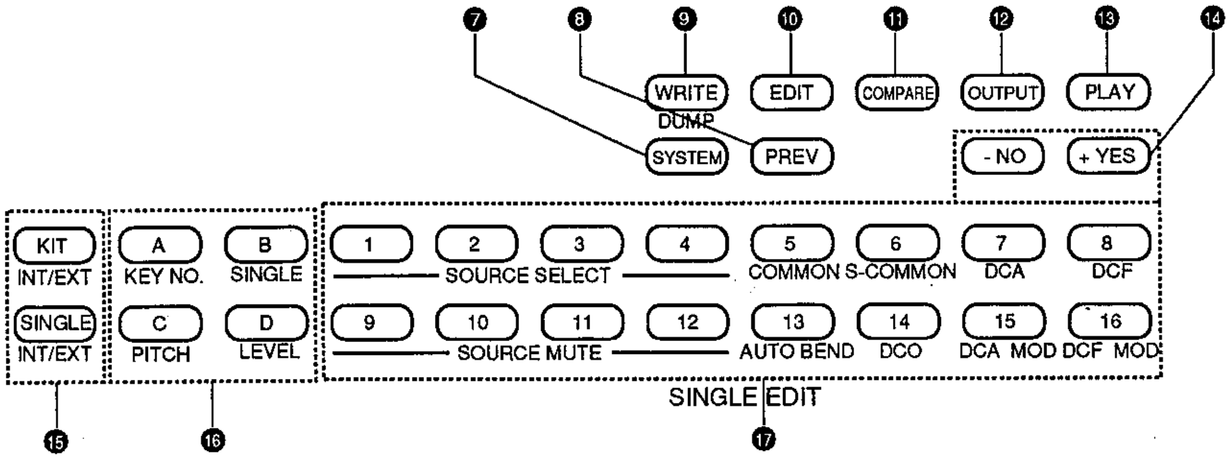
MIDIインプリメンテーション・チャート …… 73
エラー・メッセージ …… 74
故障と思われる前に …… 75
ブランク・チャート …… 76
仕様 …… 79

索引 …… 80

各部の名称


KAWAI
XD-5
WRITE
DUMP
EDIT
OUTPUT
PLAY
SYSTEM
PREV
-NO
+YES
KIT
INT/EXT
A
KEY NO.
B
SINGLE
SOURCE SELECT
COMMON S-COMMON
DCA
DCF
SINGLE
INT/EXT
C
PITCH
D
LEVEL
SOURCE MUTE
AUTO BEND
DCO
DCA MOD DCF MOD
SINGLE EDIT
PHONES
POWER


DC IN 12V
OUT PUT
R(MONO)
L
1
2
3
4
5
6
MIDI
THRE
OUT
IN


WRITE
DUMP
EDIT
COMPARE
OUTPUT
PLAY
SYSTEM
PREV
- NO
+ YES
KIT
INT/EXT
A
KEY NO.
B
SINGLE
1
2
3
4
SOURCE SELECT
5
COMMON S-COMMON
7
DCA
8
DCF
SINGLE
INT/EXT
C
PITCH
D
LEVEL
9
10
11
12
SOURCE MUTE
13
AUTO BEND
14
DCO
15
DCA MOD
16
DCF MOD
SINGLE EDIT

❶VOLUME（ボリューム）
ヘッドホン端子及びOUTPUT（R／MONO, L,パラアウト）から出力される音量の調節をします。

❷VALUE（バリュー・スライダー）
エディット中に、パラメーターの設定値を大幅に変更したいときに使用します。

❸DISPLAY（ディスプレイ）
演奏中にはパッチのナンバーと名称を表示し、エディット中には変更するパラメータ（項目）とそのバリュー（値）を表示します。

❹CARD　（カード・スロット）
別売のカード（DC－16）を差し込みます。カードの△マークを本体の▼マークに合わせるように差し込んでください。

❺PHONES（ヘッドホン端子）
ヘッドホンを接続します。

❻POWER（パワー・スイッチ）
電源のON／OFFをするためのスイッチです。

❼SYSYTEM（システム）
システム全体のパッチ（チューニングやトランスポーズなど）や、MIDIに関するパラメータを変更するときに用います。

❽PREV（プリビアス）
エディット中に、設定しているパラメータの一つ前のパラメータを呼び出します。

❾WRITE（ライト・スイッチ）
変更した音色データをメモリーに記憶させたり、MIDI DATA DUMP、カードとのSAVE／LOADを行います。

❿EDIT（エディット・スイッチ）
音色を変更できる状態（エディット・モード）にします。

⓫COMPARE（コンペアー・スイッチ）
エディット中に変更する前の音色と変更中の音色とを比較（COMPARE）するためのスイッチとして用います。

⓬OUTPUT（アウトプット）
アウトプット・パッチの設定をするためのスイッチです。

⓭PLAY（プレイ）
MIDIキーボードをつなげずに音を確認する時に使います。

⓮VALUE（バリュー・スイッチ）
エディット中、各パラメータに対する値（VALUE）を変更するときに用います。

⓯パッチ・セレクト・スイッチ・グループ1（KIT,SINGLE）
演奏するパッチを、KITの中から選ぶか、SINGLEの中から選ぶかを切り換えます。
カード使用時には、切り換えにも使います。

⓰パッチ・セレクト・スイッチ・グループ2（A,B,C,D）
パッチを選ぶときにA,B,C,Dの4つのバンクを切り換えるためのスイッチです。またエディット（音色の変更）中には、変更したいパラメータを選ぶために用います。

⓱パッチ・セレクト・スイッチ・グループ3（1～16）
1～16のパッチ・ナンバーの切り換えを行ないます。またSINGLEエディット中にはSOURCE MUTE（ソースミュート）SOURCE SELECT（ソースセレクト）及びパラメータの選択に用います。

⓲MIDI（IN,OUT,THRU）（MIDI端子）
他のMIDI機器と接続する場合に使用します。

⓳DC IN（DC端子）
付属の電源アダプターを接続します。

⓴OUTPUT（アウトプット端子）
本機の出力端子です。キーボード・アンプ、PA用機器などに接続してください。ステレオL・R／MONOに加えて、1～6のパラアウト（独立出力）端子があります。

この取扱説明書の読み方

取扱説明書は4つの章で構成されます。

第1章　演 奏 編・・・・・・・・・・・・・・ とにかく音を聴いてみたい、演奏してみたいという場合に...

第2章　音作り編・・・・・・・・・・・・・・ オリジナル音色を作ってみたいという場合に...

第3章　応 用 編・・・・・・・・・・・・・・ 実際に使用していく上で必要な知識

付 録 資 料 編・・・・・・・・・・・・・・ 必要に応じて参考にして下さい

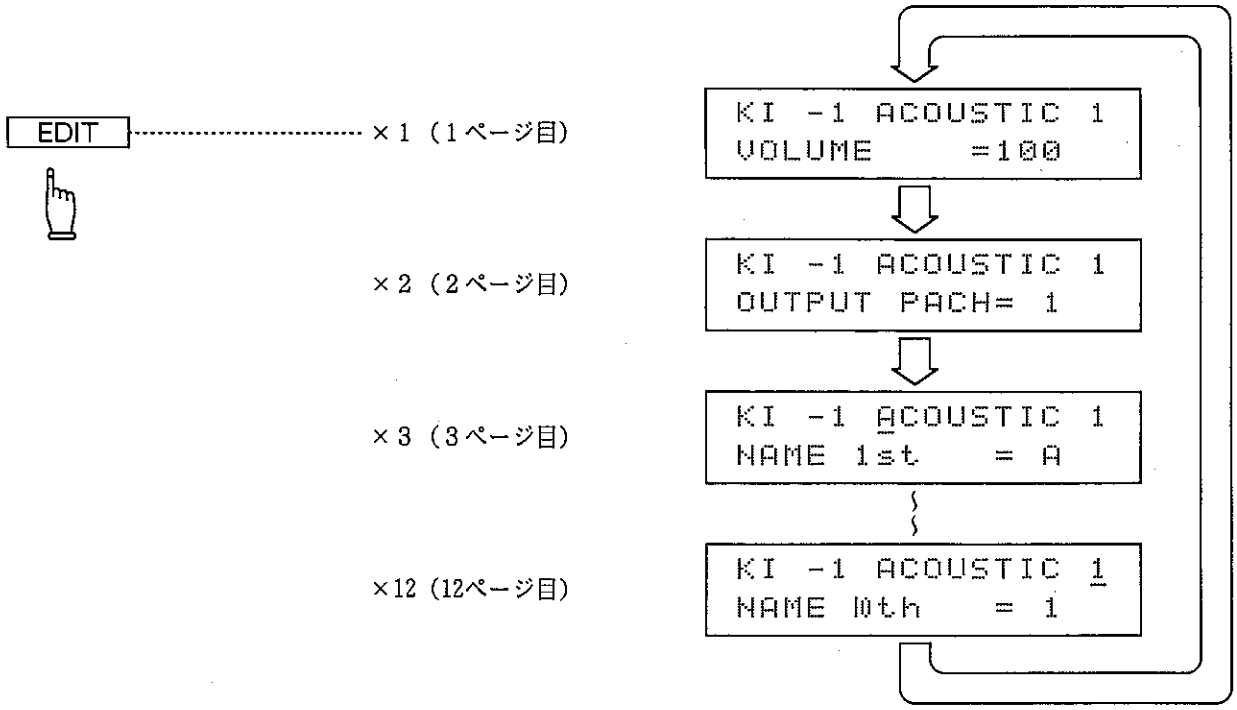
一つの「章」は、いくつかの「節」に分れます。

＜例＞

第2章　音作り編

2.1 データのセーブ／ロード
2.2 キット・パッチのエディット
2.3 シングル・パッチのエディット

節の最初には、操作一覧表があります。
＜例＞
キット・パッチのエディット



おおよその操作は、節ごとの一覧表で理解できます。

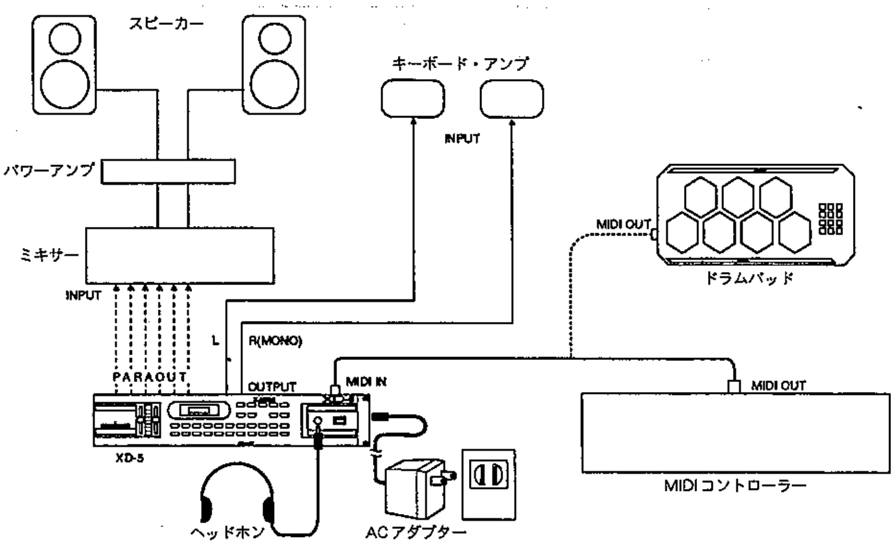
「索引」はABC順、あいうえお順があります。早く目的のページを探す場合は「索引」を使います。

第1章　演奏編

この章では、とにかく音を聴いてみたい、演奏してみたいという場合の操作方法を説明します。

1.1　接続の仕方

ステップ1　電源アダプター、キーボード・アンプ（あるいはヘッドホン）を接続します。



POINT　XD－5は、シンセサイザー音源モジュールです。このため演奏させるには、MIDIコントローラが必要です。
また、XD－5にはパワー・アンプ、スピーカーは内蔵されていません。音を出すためには、ヘッドホンをお使いになるか、キーボード専用アンプやPA用機器に接続してください。ご家庭のラジカセ、オーディオ用アンプを使っても音を出すことはできますが、スピーカーなどの破損を防ぐため、電源を入れるタイミングや、ボリュームには十分気をつけてください。

ステップ2　正面のPOWERスイッチをONにします。

ステップ3　ディスプレイ（画面）に次のメッセージが数秒間表示され、次にパッチ・ネームが表示されます。

```
 * KAWAI XD-5 *
SYNTHESIZER
```

→

```
KIT
I -1  ACOUSTIC 1
```

ステップ4　接続機器（アンプなど）の電源を入れます。

1.2　さあ！演奏してみよう！

最初にプリセット音色を聴いてみましょう。

1）パッチを切り換える

1つ1つの音色のことをシングル・パッチと呼びます。シングル・パッチを、MIDIノートナンバーA－1からC7までの88鍵に、1鍵ずつ設定したものをキット・パッチと呼びます。電源ON時には、キット・パッチが設定されています。

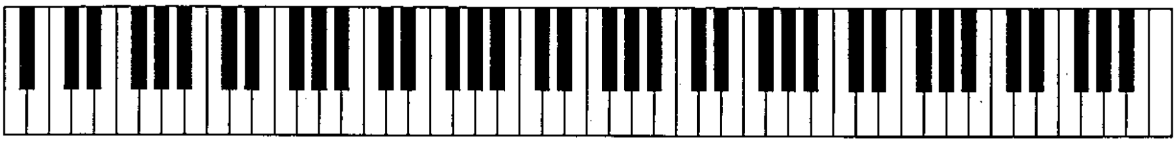
・1音色の演奏‥‥‥‥‥‥‥‥‥‥‥‥‥‥‥‥‥‥‥‥‥‥‥ シングル・パッチ
・シングル・パッチを組み合わせたパーカッションのセット‥‥‥ キット・パッチ

●キット・パッチ

XD－5は、本体内に16種類のキット・パッチを記憶できます。
工場出荷時には、16種類のキット・パッチが記憶されています。エディット（後述）を行なうと、キット・パッチは書き換わります。工場出荷時のキット・パッチは、カード（RAM）又は、シーケンサ（Q－80）に、セーブ（保存）する方がよいでしょう。

＜88種類のパーカッション＞

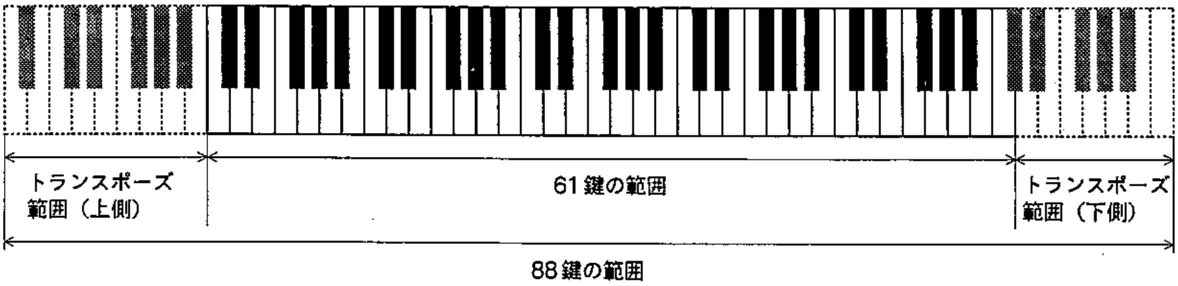
キット・パッチでは、1パッチ当たり88種類のパーカッションが設定できます。88種類のパーカッションを同時に聴くには、88鍵のMIDIキーボード・コントローラーが必要です。当社では以下の製品が88鍵のMIDIキーボード・コントローラーとして使用できます。



88鍵の鍵盤
MIDIでXD－5に接続して、各鍵を押すと、XD－5から88種類のパーカッションの音が鳴ります。

・MIDIマスター・キーボード　M8000
・電子ピアノ　PW360、PW260、3000MRなど

61鍵のMIDIキーボードや、各種MIDIコントローラーでもXD－5を鳴らせます。ただし、A－1～B－1，D＃6～C7のMIDIノート・ナンバーの音は、そのままでは鳴らせません。鳴らすためには、MIDIコントローラー側で「キー・トランスポーズ機能」を使います。送信するMIDIノート・ナンバーのレンジを、上下させてください。



【操作】

ステップ1　KITを押します。

```
KIT
I  -1   ACOUSTIC 1
```

- ブロック: I
- ナンバー: -1
- パッチ名: ACOUSTIC 1

ステップ2　1～16でパッチを設定します。

```
KIT
I  -1   ACOUSTIC 1
```

～

```
KIT
I  -16  ELECTRIC 3
```

ステップ3　KITを押すごとに、インターナル（本体内のメモリー）とエクスターナル（カードのメモリー）が切り換わります（別売カード（ROM）又はカード（RAM）を用いた場合のみ）。

```
KIT
I  -1   ACOUSTIC 1
```

I：インターナル（本体内のメモリー）

⟷

```
KIT
E  -1   JAZZ SET 1
```

E：エクスターナル（カードのメモリー）

注意！　カードが挿入されていないと、エクスターナル・モードに切り換わりません。

※キット・パッチの設定は、PATCH LIST (FACTORY PRESET)（別冊）を参照してください。

●シングル・パッチ

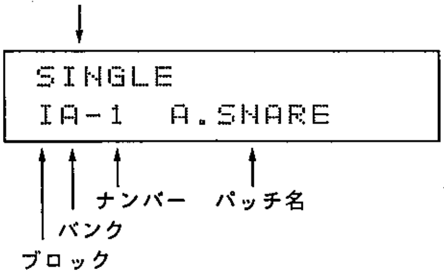
XD－5は、本体内に64種類のシングル・パッチを記憶できます。

バンク	ナンバー
A	1～16
B	1～16
C	1～16
D	1～16
計	64パッチ

工場出荷時には、64種類のシングル・パッチが記憶されています。エディット（後述）を行なうと、シングル・パッチは書き換わります。工場出荷時のシングル・パッチは、カード（RAM）又は、シーケンサ（Q－80）に、セーブ（保存）する方がよいでしょう。

【操作】

ステップ1 SINGLEを押します。

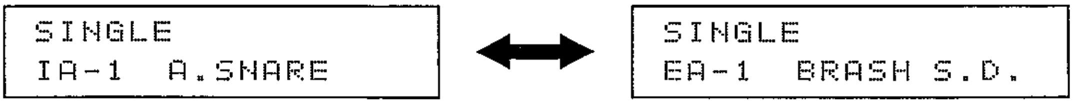


ステップ2 A～Dでバンクを設定します。

ステップ3 1～16でナンバーを設定します。

ステップ4 他のシングル・パッチに切り換えるときは、ステップ2～3を、繰り返します。

ステップ5 SINGLEを押すごとに、インターナル（本体内のメモリー）とエクスターナル（カードのメモリー）が切り換わります（別売カード（ROM）又はカード（RAM）を用いた場合のみ）。



I：インターナル（本体内のメモリー）　　E：エクスターナル（カードのメモリー）

※シングル・パッチの設定は、PATCH LIST（FACTORY PRESET）（別冊）を参照してください。

第2章　音作り編

この章では、オリジナル音色を作ってみたいという場合の操作方法を説明します。

2.1 データのセーブ／ロード

XD－5の本体メモリーには、以下のデータを記憶できます。

キット・パッチ……………………16個
シングル・パッチ…………………64個
アウトプット・パッチ……………16個

工場出荷時には、これらのメモリー全てに、データが記憶されています（ファクトリー・プリセット）。
エディット（後述）をし、ライト（後述）を行なうと、これらのデータは書き換わります。ファクトリー・プリセットは、カード（別売：DC－16）又は、シーケンサ（Q－80）に、セーブ（保存）する方がよいでしょう。
（P.69　3.1　MIDIデータ・ダンプを参照）

注意！

- カードは必ず「DC－16」をご使用ください。
- カードを使用される前に、カード付属の取扱説明書をよくお読みください。
- XD－5本体にカードを挿入している状態で、XD－5の電源をOFFにしておくと、カードのリチウム電池が消耗しますので、電源をOFFする前にはカードを抜いてください。
- カードのセーブ／ロード中に電源をOFFにしないでください。カードや本体の音色データが壊れてしまいます。

POINT

キット、シングル、アウトプットの各パッチを、1パッチずつカードでセーブ／ロードしたい。

キット・パッチ……………………P.29　2.2　キット・パッチのライト操作を参照
シングル・パッチ…………………P.57　2.3　シングル・パッチのライト操作を参照
アウトプット・パッチ……………P.61　2.4　アウトプット・パッチのライト操作を参照

1）データ・セーブ／ロード操作一覧表

WRITE

WRITE ×1（1ページ目）		KIT WRITE TO =I -1
×2（2ページ目）		KIT WRITE I -1 EXEC?= Y/N
×3（3ページ目）		MIDI DUMP SELECT= KIT
×4（4ページ目）		DATA DUMP EXEC?= Y/N
×5（5ページ目）		INTERNAL PROTECT =ON
×6（6ページ目）	カード使用時	CARD PROTECT =ON
×7（7ページ目）	カード使用時	SAVE TO CARD EXEC?= Y/N
×8（8ページ目）	カード使用時	LOAD FROM CARD EXEC?= Y/N
×9（9ページ目）	カード使用時	CARD FORMAT EXEC?= Y/N
×10（10ページ目）		OUTPUT WRITE TO =I 1
×11（11ページ目）		OUTPUT WRITE I 1 EXEC?= Y/N

2) メモリー・プロテクトON／OFF（本体、カード）

データを誤って消さないように保護します。ライト操作を行なうとき以外は、オンにしておいてください。

【操作】

ステップ1　WRITE を数回押します。

```
INTERNAL
PROTECT        =ON
```

（本体内）

```
CARD
PROTECT        =ON
```

（カード）

ステップ2　バリュー・スライダーか、－ NO、＋ YES でON、OFFを選びます。

3) カードのフォーマット

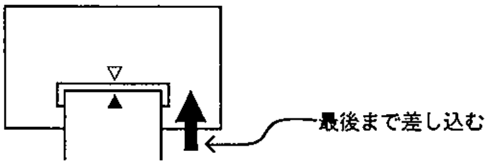
新しいカードや、他の機器で使用していたカードを使うときは、フォーマット（初期化）を行なう必要があります。

注意！

- フォーマットを行なうと、カードに記憶されていたデータは、すべて消えます。
- CARD PROTECTがONでも、カードはフォーマットできます。（他の機器で使用していたカードを使う場合）

【操作】

ステップ1 カードを、本体前面のカード・スロットへ、△マークと▼マークを合わせるように差し込みます。



ステップ2 [WRITE]を数回押します。

```
CARD FORMAT
      EXEC?=Y/N
```

ステップ3 フォーマットを実行する時は[+ YES]、中止するときは[− NO]を押します。

ステップ4 ステップ3で実行すると、[SURE?] と確認してきます。実行するときは[+ YES]、中止するときは[− NO]を押します。

```
CARD FORMAT
      SURE?=Y/N
```

[+ YES]を押す

```

      COMPLETED!
```

[− NO]を押す

```

      CANCELED!
```

4）データ・セーブ

本体の以下のデータを、カードにコピーします。

キット・パッチ……………………16個
シングル・パッチ…………………64個
アウトプット・パッチ……………16個

注意！

セーブをすると、カードのデータは、すべて書き換わります。

【操作】

ステップ1 カードを、本体前面のカード・スロットへ、△マークと▼マークを合わせるように差し込みます。

ステップ2 [WRITE]を数回押します。

```
SAVE TO CARD
      EXEC?=Y/N
```

ステップ3 実行するときは[+ YES]、中止するときは[− NO]を押します。

ステップ4 ステップ2で実行すると、〔SURE?〕と確認してきます。

ステップ5 実行するときは[+ YES]、中止するときは[− NO]を押します。

```
SAVE TO CARD
      SURE?=Y/N
```

[+ YES]を押す

```

      COMPLETED!
```

[− NO]を押す

```

      CANCELED!
```

ステップ6 [WRITE]を数回押して、カード・プロテクト画面にします。

ステップ7 メモリープロテクトを〔ON〕に戻します。

5) データ・ロード

カードのデータをすべて本体内にコピーします。

注意！

ロードをすると、本体の以下のデータは、すべて書き換わります。
キット・パッチ……………………………16個
シングル・パッチ…………………………64個
アウトプット・パッチ……………………16個

【操作】

ステップ1 カードを、本体前面のカード・スロットへ、△マークと▼マークを合わせるように差し込みます。

ステップ2 [WRITE]を数回押します。

```
INTERNAL
PROTECT        =ON
```

ステップ3 [－ NO]を押してメモリープロテクトを［OFF］にします。

ステップ4 [WRITE]を数回押します。

```
LOAD FROM CARD
       EXEC?=Y/N
```

ステップ5 ロードを実行するときは[＋ YES]、中止するときは[－ NO]を押します。

ステップ6 ステップ5を実行すると、［SURE?］と確認してきます。実行するときは[＋ YES]、中止するときは[－ NO]を押します。

```
LOAD FROM CARD
       SURE?=Y/N
```

[＋ YES]を押す

```

       COMPLETED!
```

[－ NO]を押す

```

          CANCELED!
```

ステップ7 [WRITE]を数回押してメモリー・プロテクト画面にします。

ステップ8 メモリー・プロテクトを［ON］にします。

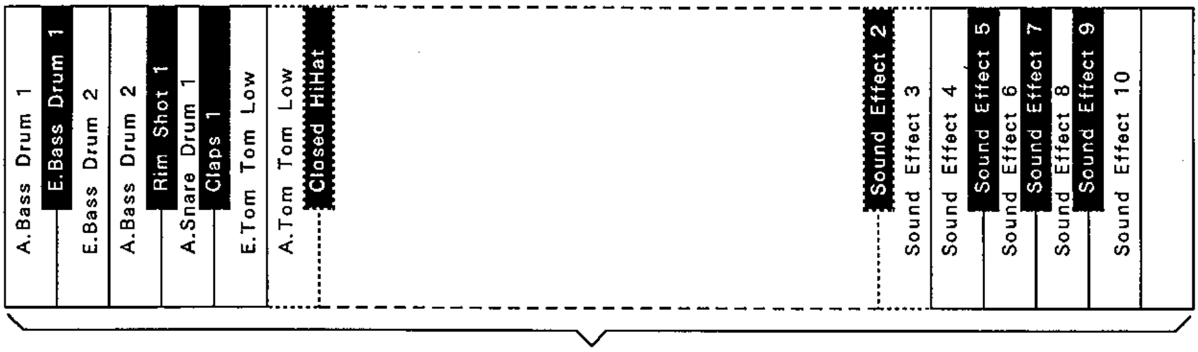
2.2 キット・パッチのエディット

1) キット・パッチ・エディット操作一覧表

Key	押す回数	Display
EDIT	×1（1ページ目）	KI -1 ACOUSTIC 1 VOLUME =100
	×2（2ページ目）	KI -1 ACOUSTIC 1 OUTPUT PACH= 1
	×3（3ページ目）	KI -1 ACOUSTIC 1 NAME 1st= A
	×12（12ページ目）	KI -1 ACOUSTIC 1 NAME 10th= 1
A EDIT KEY	×1（1ページ目）	EDIT KEY A#-1 A.SNARE =A#-1
	×2（2ページ目）	COPY A#-1 FROM KEY=G 4
	×3（3ページ目）	COPY A#-1 FROM EXEC?= Y/N
B SINGLE	×1（1ページ目）	SINGLE A#-1 A.SNARE =IA-1
C PITCH	×1（1ページ目）	PITCH A#-1 A.SNARE =C 3
	×2（2ページ目）	TUNE A#-1 A.SNARE =+50
D LEVEL	×1（1ページ目）	LEVEL A#-1 A.SNARE =100
	×2（2ページ目）	SUBMIX CH A#-1 A.SNARE =A/I6

2）キット・パッチの構成

最近のリズム・マシンでは、パッド（押すと音が出るスイッチ）に内蔵の音色を自由に設定できます。XD－5は、これと同じ様に、MIDIのノート・ナンバーを設定できます。扱えるノート・ナンバーは、A－1～C－7までの88個です。これはちょうど88鍵のピアノ・スケールと同じノート・ナンバーです。
このような88鍵の1セットが、キット・パッチです。



1鍵（個）ずつの音色を決定する要素には、以下の6つがあります。

① どのMIDIノート・ナンバーか？……………………エディット・キー（EDIT KEY）
② どんな音色か？…………………………………………シングル（SINGL）
③ どんな音程か？…………………………………………ピッチ（PITCH）
④ どんなチューニングか？………………………………チューン（TUNE）
⑤ どんな音量か？…………………………………………レベル（LEVEL）
⑥ 8つある出力端子からどのように出力させるか？……サブミックス・チャンネル（SUBMIX CH）

以上の各要素が88鍵の1鍵ずつ設定され、その88鍵のセットが1つのキット・パッチとなります。そして、XD－5はこのようなキット・パッチを16個（16パッチ）、本体に記憶できます。実際の演奏では、曲のスタイルに応じて、この16パッチを切り換えて使用します。1つのパッチには88個ものパーカッション・サウンドが設定できます。このため、1パッチだけでも充分な演奏ができます。しかし、より個性的なパーカッション・サウンドを追求していけば、16パッチを自由自在に切り換えて使っていただけるでしょう。

注意！

以下、本書では、鍵盤タイプのMIDIコントローラーを、XD－5に接続したと仮定して説明します。

3）キット・パラメータの設定

EDIT

- ・ボリューム
- ・アウトプット
- ・ネーム

注意！

この2つのパラメータは1つのキット・パッチの全体の設定をおこなうものです。

●ボリューム（VOLUME）［バリュー：0～100］

キット・パッチ全体の音量を調節します。

```
KI -1 ACOUSTIC 1
VOLUME      =100
```

●アウトプット（OUTPUT）［バリュー：1～16］

アウトプット・パッチを設定します。

```
KI -1 ACOUSTIC 1
OUTPUT PACH= 1
```

●ネーム（NAME）1st～10th

キット・パッチに名前をつけます。ネームは1st～10thまで1字ずつ、10文字まで設定できます。

【操作】

EDIT，PREVでカーソルを動かし、バリュー・スライダーか－NO，＋YESで数字、アルファベットを選んでください。

```
KI -1 ACOUSTIC 1
NAME 1st    = A
```

```
KI -1 ACOUSTIC 1
NAME 10th   = 1
```

注意！

以下の文字を使ってネームを設定します。

ネームに使用できる文字

```
█ ! " # $ % & ' ( ) * + , - . /
0 1 2 3 4 5 6 7 8 9
: ; < = > ? @
A B C D E F G H I J K L M N O P Q R S T U V W X
Y Z
[ ¥ ] ^ _ '
a b c d e f g h i j k l m n o p q r s t u v w x
y z
{ | } → ←
```

EDIT KEY

・エディット・キー
・コピー

●エディット・キー（EDIT KEY）[バリュー：A－1～C7]

MIDIノート・ナンバー（すなわちキー・ナンバー）を設定します。
バリュー・スライダーか［－NO］，［＋YES］で設定します。

```
EDIT KEY      C  1
A.SNARE      =C  1
```

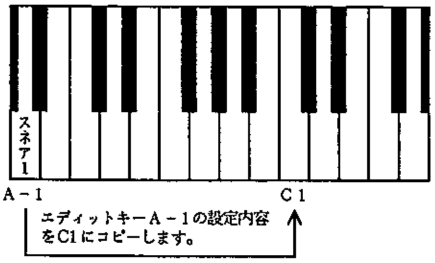
POINT

キー・ナンバーの設定は、外部MIDIコントローラーでも行なえます。たとえば、MIDI鍵盤楽器では、音色を設定したい鍵盤を押さえるだけで、その鍵盤に相当するキー・ナンバーが設定されます。この設定方法は、キット・エディット・モードの以下のパラメータでも行なえます。

［A］　EDIT KEY
［B］　SINGLE SELECT
［C］　PITCH
［D］　LEVEL

●コピー（COPY）

同じキット・パッチの中で、求める音色に近いエディット・キーがある場合は、コピー機能を使うと便利です。



【操作】

ステップ1

［EDIT KEY］を数回押します。

```
COPY            C  1
FROM      KEY=A  -1
```

バリュー・スライダーか［－NO］、［＋YES］で、コピーもとのエディット・キーを設定します。

ステップ2

［EDIT KEY］を数回押します。コピーを実行するときは、［＋YES］を一度押します。

```
COPY            C  1
FROM   EXEC?=  Y/N
```

ステップ3

さらに、確認のため［SURE?］と聞いてきます。
［＋YES］を押すとコピーが実行されます。中止するときは［－NO］を押します。

```
COPY            C  1
FROM   SURE?=A  -1
```

SINGLE

・シングル

●シングル (SINGLE) [バリュー : INT・・・IA－1～ID－16,EXT : EA－1～EA－16]

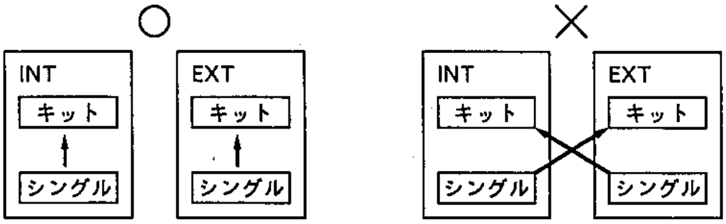
そのキー・ナンバーで鳴らすシングル・パッチを設定します。

```
SINGLE         C   1
A.SNARE       =IA-1
```

POINT　バリュー・スライダーか[－NO],[＋YES]を押して、シングル・パッチを設定します。

注意！

本体内のキット・パッチでは、カードに書き込まれたシングル・パッチを使えません。
同様に、カードの中のキット・パッチでは、本体内のシングル・パッチを使えません。



注意！

シングル・パッチの音色を変更すると、キット・パッチの音色も変化します。

PITCH

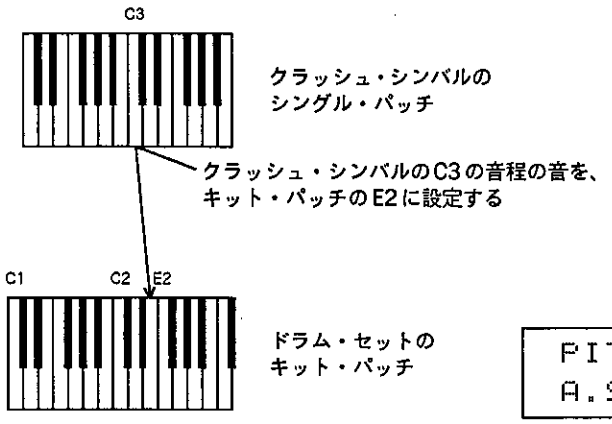
・ピッチ
・ファイン・チューン

●ピッチ（PITCH）［バリュー：C－2～G7］

```
PITCH          C  1
A.SNARE       =C  3
```

PITCH でシングル・パッチの音程を、バリュー・スライダーか －NO、＋YES で設定します。

例）




```
PITCH          E  2
A.SNARE       =C  3
```

注意！

> ピッチは、キット・パッチの88鍵設定のキー・ナンバーとは全く異なります。ここでは、シングル・パッチで鳴らしていたときのキー・ナンバーを設定します。

注意！

> シングル・パッチが、キートラックがON（どの鍵盤を弾いても同じ音程）で作られているとき、ピッチによる設定は、すべて無視されます。

●チューン（TUNE）[バリュー：－50～0～＋50]

その鍵盤に設定されているシングル・パッチの音程の調節を、±半音の範囲で行ないます。バリュー・スライダーか[－NO]、[＋YES]で調節します。
各インストゥルメントの、チューニングの微妙な「ずれ」を修正するときに便利です。

```
TUNE          C  1
A.SNARE      =+50
```

LEVEL

・レベル
・サブミックス・チャンネル

●レベル (LEVEL) [バリュー : 0~100]

その鍵盤に設定されているシングル・パッチの音量を調節します。バリュー・スライダーか[－NO]、[＋YES]で調節します。

```
LEVEL          C  1
A.SNARE       =100
```

●サブミックス・チャンネル (SUBMIX CH) [バリュー : A~H]

その鍵盤に設定されているシングル・パッチを8つある出力端子からどのように出力させるかを設定します。
バリュー・スライダーか[－NO]、[＋YES]で設定します。

```
SUBMIX CH      C  1
A.SNARE       =H/+7
```

注意！

画面右下にはサブミックス・チャンネルの設定内容が表示されます。
－7～0～＋7までの数字であればL－R端子から（－はL側寄り、＋はR側寄り）音が出力され、I1～I6までのいずれかの表示なら、それぞれの番号に対応したインディビジュアル・アウト端子から音が出力されます。
この画面では－7～0～＋7、I1～I6の値を変更できません。値を変更するには、[OUTPUT]を押して設定します。（☞60ページ）

4) キット・パッチのライト操作

エディットしたパッチをメモリーに記憶させたり、パッチを他のパッチ・ナンバーにコピーするときにライトを行ないます。

POINT　本体のパッチをカードに、カードのパッチを本体にライトできます。

注意！　ライトを実行すると、書き込んだ先のデータはすべて書き変わります。消したくないパッチは、別売のカード（DC－16）に記憶するか、MIDIデータ・ダンプを用いて、Q－80などのシーケンサやコンピュータに移してください。(P.69参照)

注意！　メモリー・プロテクトがOFFになっていることを確認してから、次の操作を行なってください。(P.17参照)

【操作】

ステップ1　WRITEを押してライト画面にします。

```
KIT   WRITE
TO              =KI-8
```

ステップ2　バリュー・スライダーか－NO、＋YESで書き込み先のパッチ・ナンバーを設定します。[バリュー：KI1～KI16,KE1～KE16]

ステップ3　WRITEを押してライトの実行画面にします。

```
KIT   WRITE   KI-8
         EXEC?=Y/N
```

ステップ4　そのままライトする場合は、＋YESを押します。
ライトを中止する場合は、－NOを押してください。

ステップ5　さらに念のため［SURE?］と確認してきます。
そのままライトする場合は、＋YESを押します。
ライトを中止する場合は、－NOを押してください。

注意！　＋YESを押したあと、[PROTECTED!]と表示されたら、メモリー・プロテクトをOFFにしてから、再度ライト操作を行なってください。(メモリー・プロテクト　P.17)

2.3 シングル・パッチのエディット

1) シングル・パッチ・エディット操作一覧表

EDIT

キー	回数	表示
EDIT	×1（1ページ目）	SIA-1 A.SNARE VOLUME =100
	×2（2ページ目）	SIA-1 A.SNARE OUTPUT PACH= 1
	×3（3ページ目）	SIA-1 A.SNARE SUBMIX CH =A/-6
	×4（4ページ目）	SIA-1 A.SNARE NAME 1st = A
	×13（13ページ目）	SIA-1 A.SNARE _ NAME 10th =
5 COMMON	×1（1ページ目）	COMMON PCCP SOURCE MODE=DBL
	×2（2ページ目）	COMMON PCCP AM 1>2 =ON
	×3（3ページ目）	COMMON PCCP AM 3>4 =ON
	×4（4ページ目）	COMMON PCCP POLY MODE =PLY1
13 AUTO BEND	×1（1ページ目）	AUTO BEND PCCP TIME =100
	×2（2ページ目）	AUTO BEND PCCP DEPTH =+50
	×3（3ページ目）	AUTO BEND PCCP VEL>DEPTH =+50

6
S-COMMON

×1（1ページ目）
S.COMMON PCCP
DELAY = 100

×2（2ページ目）
S.COMMON PCCP
VEL CURVE = 8

×3（3ページ目）
COPY PCCP
FROM SINGLE=IA-16

×4（4ページ目）
COPY PCCP
FROM SOURCE=S1

×5（5ページ目）
COPY PCCP
FROM EXEC?= Y/N

14
DCO

×1（1ページ目）
DCO PCCP
WAVE =256

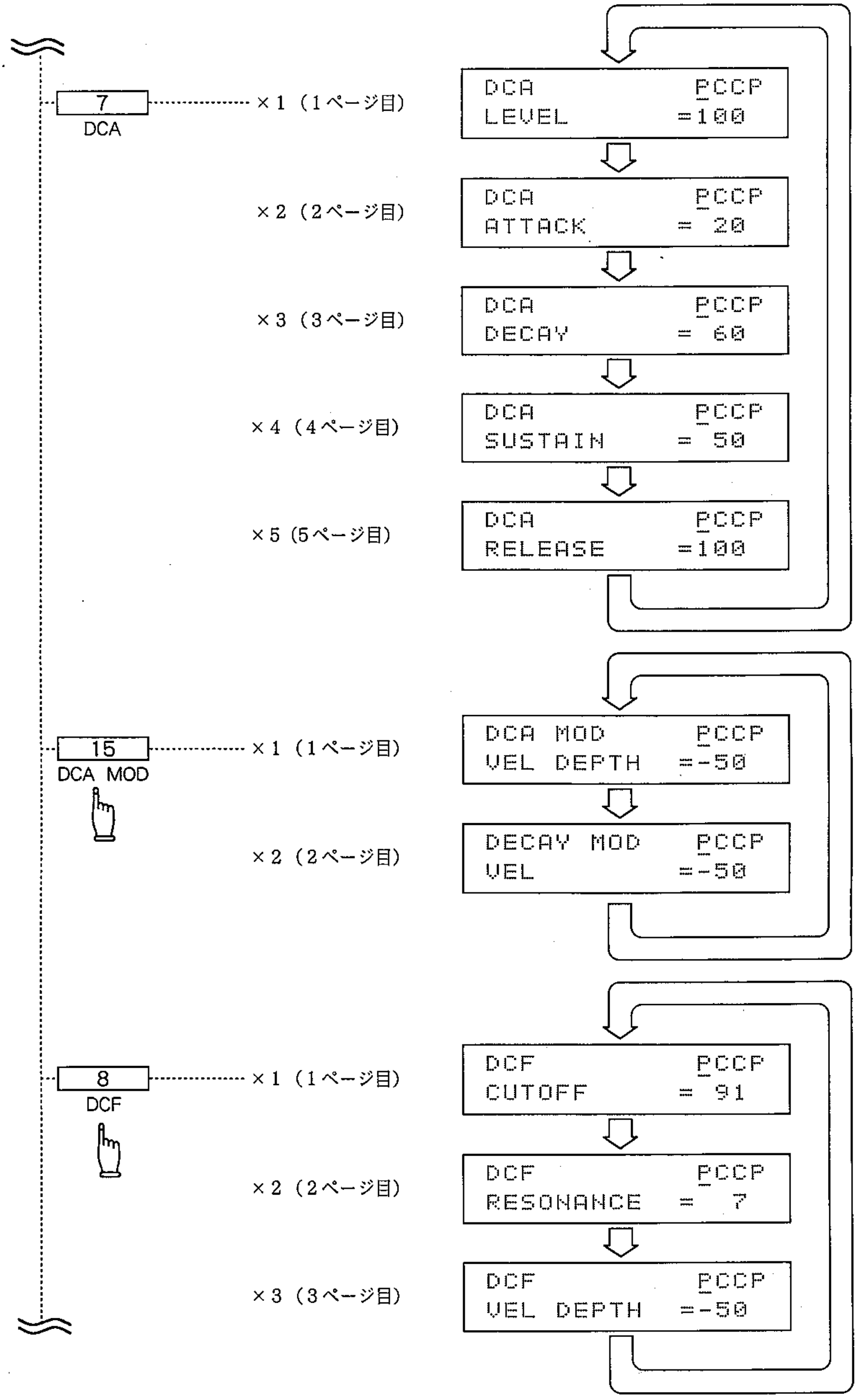
×2（2ページ目）
DCO PCCP
KEY TRACK =ON

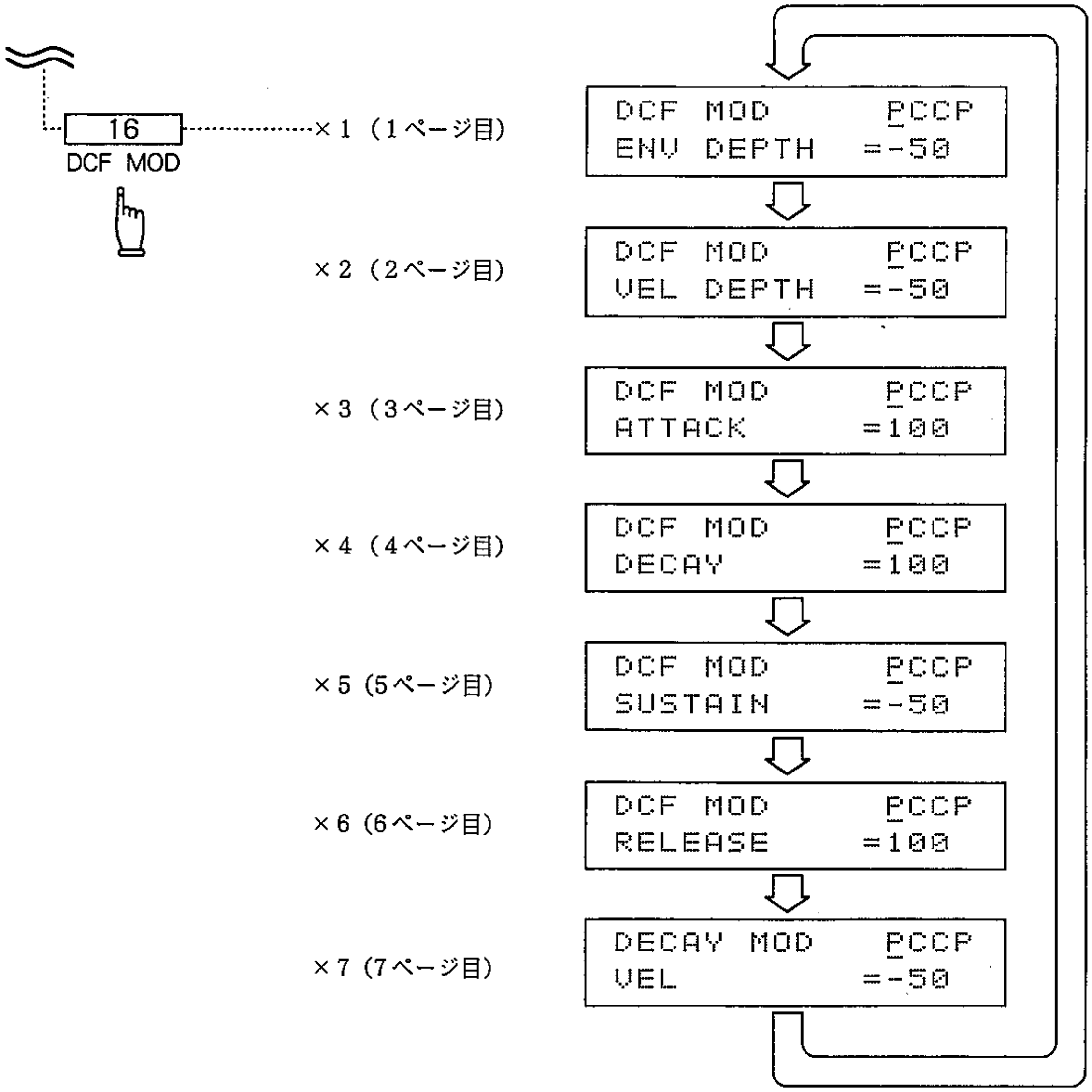
×3（3ページ目）
DCO PCCP
COARSE =-24

×4（4ページ目）
DCO PCCP
FINE =-50

×5（5ページ目）
DCO PCCP
FIXED KEY =C -1

×6（6ページ目）
DCO PCCP
AUTO BEND =ON


7
DCA
×1（1ページ目）
DCA PCCP
LEVEL =100
×2（2ページ目）
DCA PCCP
ATTACK = 20
×3（3ページ目）
DCA PCCP
DECAY = 60
×4（4ページ目）
DCA PCCP
SUSTAIN = 50
×5（5ページ目）
DCA PCCP
RELEASE =100
15
DCA MOD
×1（1ページ目）
DCA MOD PCCP
VEL DEPTH =-50
×2（2ページ目）
DECAY MOD PCCP
VEL =-50
8
DCF
×1（1ページ目）
DCF PCCP
CUTOFF = 91
×2（2ページ目）
DCF PCCP
RESONANCE = 7
×3（3ページ目）
DCF PCCP
VEL DEPTH =-50


16
DCF MOD
×1（1ページ目）
DCF MOD PCCP
ENV DEPTH =-50
×2（2ページ目）
DCF MOD PCCP
VEL DEPTH =-50
×3（3ページ目）
DCF MOD PCCP
ATTACK =100
×4（4ページ目）
DCF MOD PCCP
DECAY =100
×5（5ページ目）
DCF MOD PCCP
SUSTAIN =-50
×6（6ページ目）
DCF MOD PCCP
RELEASE =100
×7（7ページ目）
DECAY MOD PCCP
VEL =-50

2）シングル・パッチの構成

ここでは、XD－5が、key on情報を受けてから実際に音が出るまでの流れを示し、各部がどのような動きをしているかを説明します。

●音が出るまでの流れ

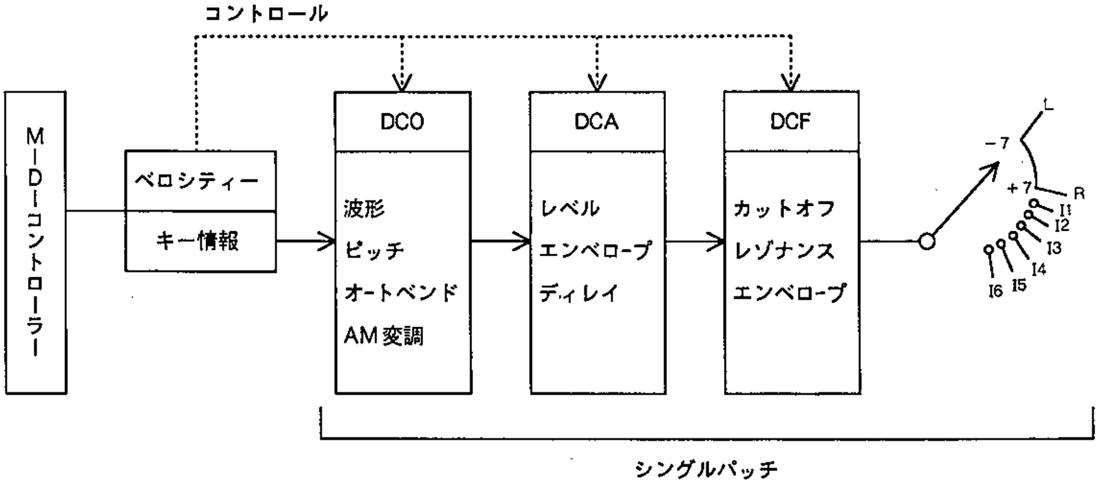
XD－5は、DCO, DCA, DCF, OUTPUTの各ブロックから構成されています。

DCO　　DCOでは、音作りの基本となる波形を設定します。そして、それらをどのような音程で発音させるかを設定します。

DCA　　DCOから出た音は、次にDCAで音量を調節します。DCAで行なう音量調節は、ただ単に出力されるボリュームの調節を行なうのではなく、時間的な音量の変化も作り出します。

DCF　　DCAから出た音は、DCFで音色（音質）を調節します。ここでは、時間的な音色変化を設定できます

OUTPUT　　XD－5はステレオ（L／R）端子の他に、6つのパラアウト端子を装備しています。もちろんパンポットの設定により8パラアウトとしても機能し、それぞれのアウト端子の音に異なったエフェクト処理を行なえます。



●XD－5の音源方式について

XD－5はDMS（DIGITAL MULTI SPECTRUM）音源で音を作り出します。
自然界にある音色は、複雑な倍音成分の変化によって構成されています。従来のシンセサイザーのようにひとつの波形を加工して、それを再現するのは大変難しく、労力のかかることで、不可能といっても過言ではありません。DMS音源では、それらの音色を、それを構成する要素（立ち上がり部分や持続部分など）に分解し、音色を作りやすい状態に設定してあります。従って、それを合成すれば、複雑な倍音変化を持つ音色も比較的簡単に作り出せます。
XD－5は最高4つまでの部分に分解して音作りを行なえます。

●XD－5の内蔵波形について

XD－5は、PCM波形とDC波形をその特性に合わせて使い分けて、自由自在に音色作りを行なえます。

PCM波形

従来のシンセサイザーは、三角波や鋸波のような、比較的簡単な倍音構造を持つ波形しか内蔵していませんでした。そのため、金属音などのように複雑な倍音構造を持っている音色を表現することは大変困難でした。そこでXD－5では、音源にPCM波形を使うことでこの問題を解決しました。

POINT

PCMとはパルス・コード・モジュレーションの略で、アコースティック楽器などの音をデジタル符号に変換して記録し、再生する方式のことです。XD－5に内蔵されているPCM波形は16ビット方式を採用しているため、CD並の音質です。

●DC（Digital Cyclic）について

PCM波形は部分的（例えばアタック部分などの倍音変化の複雑な部分）にそのまま使い、その他の部分はDC波形を使う方がよいでしょう。DC波形は、一旦PCM録音した音をFFT分析し、それを倍音加算方式により、再合成したものです。

●AM（リング変調）について

AMとは、2つの信号を掛け合わせてひとつの信号を取り出すシステムです。片方の波形を使ってもう一方の波形を強制的に変化させますので、DCFで倍音を削る方式とは違い、どちらの波形にも含まれなかった倍音が発生するので、金属的な音や、ザラついた音など、過激な音色を作り出せます。

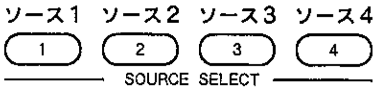
注意！

AMは、2つの信号のレベルで変調の度合を決定します。
この事を念頭においてAMを操作してください。

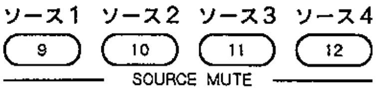
3）エディットするソースの選び方

【操作】

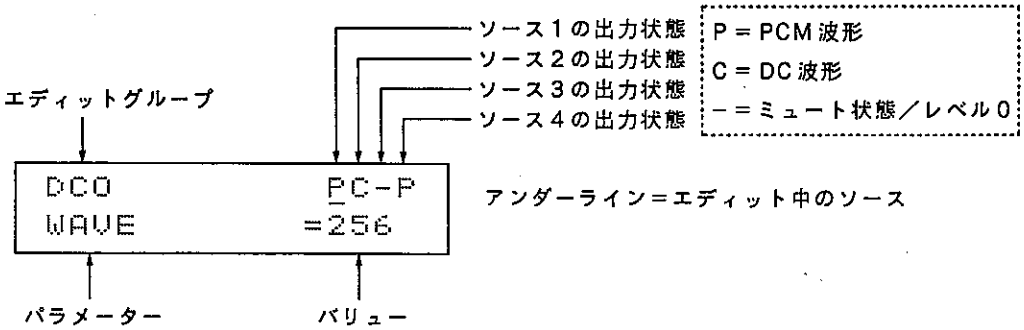
ステップ1　ソース・セレクトキー[1][2][3][4]でエディットするソースを設定します。



ステップ2　各ソースの音を個別に聴きたい場合は、ソース・ミュートキー[9][10][11][12]を押して、他のソースの音を一時的に消せます。



●エディット中のディスプレイ表示



4) シングル・パラメータの設定

EDIT

- ボリューム
- アウトプット・パッチ
- サブミックス・チャンネル
- ネーム

●ボリューム（VOLUME）［バリュー：0~100］

シングル・パッチ全体の音量を調節します。パッチを切り換えたときに、不自然に音量が変わってしまわないよう、パッチ間の音量差を調節します。

```
SIA-1 A.SNARE
VOLUME      =100
```

- アウトプットパッチ
- サブミックス（SUBMIX）

●アウトプット（OUTPUT）［バリュー：1~16］

あらかじめ作ってある16個のアウトプット・パッチの内から、どのパッチを使うかを選びます。

```
SIA-1 A.SNARE
OUTPUT PACH= 1
```

●サブミックス・チャンネル（SUBMIX CH）［バリュー：A~H］

XD－5では、ステレオ（L／R）の他に6つのパラアウト端子があります。ステレオ（L／R）で定位を決めるか、パラアウト端子の1つから出すかを決めるサブミックス・チャンネルを8種類設定することができます。ここでは、その8種類の中からどのサブミックス・チャンネルを使うかを選択します。

```
SIA-1 A.SNARE
SUBMIX CH  =A/-6
```

注意！

画面右下にはサブミックス・チャンネルの設定内容が表示されます。
－7~0~＋7までの数字であればL－R端子から（－はL側寄り、＋はR側寄り）音が出力され、I1~I6までのいずれかの表示なら、それぞれの番号に対応したインディビジュアル・アウト端子から音が出力されます。
この画面では－7~0~＋7、I1~I6の値を変更できません。値を変更するには、OUTPUTを押して設定します。（☞60ページ）

●ネーム（NAME）1st~10th

シングル・パッチに、名前をつけます。ネームは1st~10thまで1字ずつ、10文字まで設定できます。

【操作】

EDIT，PREVでカーソルを動かし、バリュー・スライダーか−NO、＋YESで数字、アルファベットを設定します。

```
SIA-1 A.SNARE
NAME 1st    = A
```

```
SIA-1 A.SNARE
NAME 10th   = J
```

注意！

以下の文字を使ってネームを設定します。

ネームに使用できる文字

```
▦ ! " # $ % & ' ( ) * + , - . /
0 1 2 3 4 5 6 7 8 9
: ; < = > ? @
A B C D E F G H I J K L M N O P Q R S T U V W X
Y Z
[ ¥ ] ^ _ '
a b c d e f g h i j k l m n o p q r s t u v w x
y z
{ | } → ←
```

COMMON

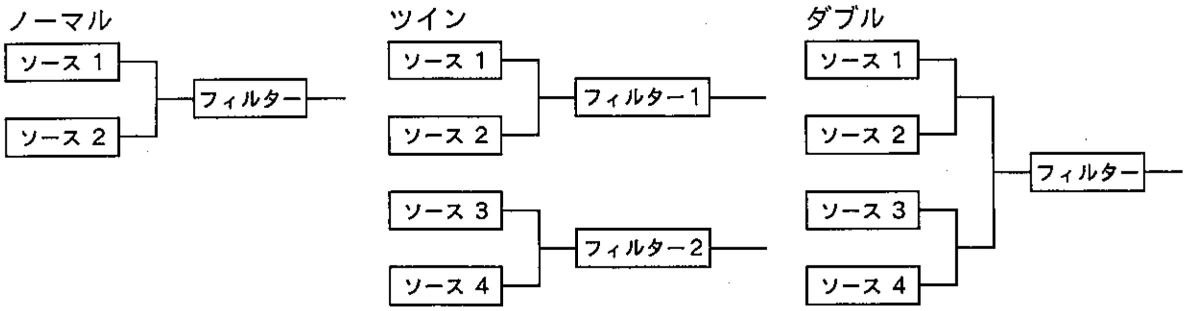
1つのパッチ全体にかかわることを設定します。

- ソース・モード
- AM 1→2
- AM 3→4
- ポリ・モード

●ソース・モード (SOURCE MODE) [バリュー : NORM (ノーマル)、TWIN (ツイン)、DBL (ダブル)]

DCO, DCAを組み合わせたものを［ソース］と呼びます。XD－5は、このソースを4つまで組み合わせて、音作りを行ないます。

ソースの組み合わせと、ソースに対してどのようにフィルターをかけるかを設定します。




```
COMMON         PCCP
SOURCE MODE=DBL
```

注意！ NORMのときは、16音ポリ、TWIN. DBLに設定されているときは8音ポリになります。

● AM ［バリュー : ON、OFF］

ソース 1 (3) をリング変調用の波形に使うがどうかを設定します。
バリューをONにすると、1 (3) は、2 (4) の波形を変調します。

POINT AM使用時もソースをミュートできます。

```
COMMON         PCCP
AM 1>2        =ON
```

```
COMMON         PCCP
AM  3>4       =ON
```

●ポリモード（POLY MODE）[バリュー：PLY1、PLY2、SOLO]

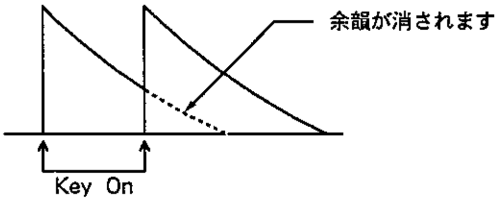
シングル・パッチの発音の方法を設定します。

```
COMMON        PCCP
POLY MODE    =PLY1
```

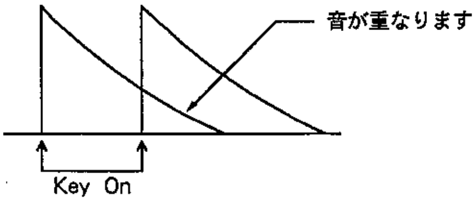
PLY1　　同時発音数の範囲内で音を重ねる（和音）設定です。同じ音程の音が重なる場合は、それだけ他の音程の発音数が制限されますので、同じ音程の符号を続けて受信すると、余韻が消えて、次の音を改めて発音します。

PLY2　　同時発音数の範囲内で音を重ねる設定です。同時発音数を越えた場合は、後に発音する音が優先的に発音されます。

PLY1の図



PLY2の図



SOLO　　単音だけで演奏する設定です。

AUTO BEND

オートベンドの設定を行ないます。

- オートベンド（タイム）
- オート・ベンド（デプス）
- オート・ベンド（ベロシティー

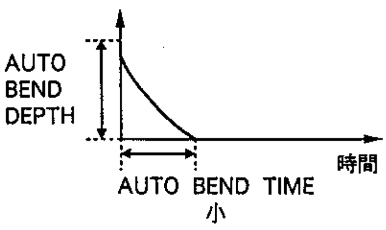
●オート・ベンド（AUTO BEND）

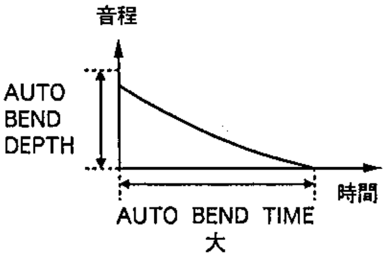
自動的にピッチベンドをかける設定を行ないます。設定値を小さくすれば、民族楽器や管楽器特有の、音の出だしの部分での音程のゆれを表現できます。

POINT　アタックのプラス系音色で用いると効果的です。また、設定値を大きくすれば、タブラやE.タムなどのような効果を作れます。

・タイム（TIME）[バリュー：0～100]

オート・ベンド・デプスで設定した音程から、もとの音程に戻るまでの時間を、設定します。



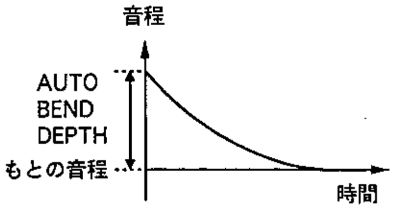



```
AUTO BEND    PCCP
TIME         = 10
```

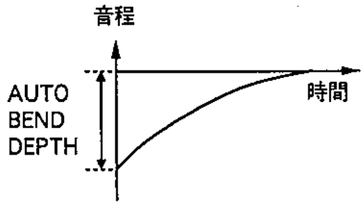
```
AUTO BEND    PCCP
TIME         = 90
```

・デプス（DEPTH）[バリュー：－50～＋50]

オート・ベンドのピッチの変化幅を、設定します。もとの音程に対し、マイナスに設定すると下から、プラスに設定すると上から音程が変化します。



<AUTO BEND DEPTH＝＋のとき>



<AUTO BEND DEPTH＝－のとき>

```
AUTO BEND    PCCP
DEPTH        =+50
```

```
AUTO BEND    PCCP
DEPTH        =-50
```

・ベロシティー・デプス（VEL＞DEPTH）［バリュー：－50～0～＋50］

鍵盤を弾く強さでオート・ベンドの音程変化幅が変わるよう設定します。

<AUTO BEND VEL－DEPTH＝＋のとき>

```
AUTO BEND    PCCP
VEL>DEPTH   =+50
```

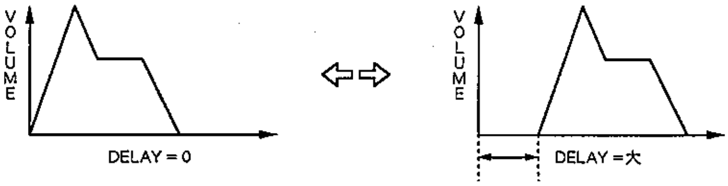
S－COMMON

各ソースに関するパラメータを設定します。

- ・ディレイ
- ・ベロシティーカーブ
- ・コピー

●ディレイ (DELAY) [バリュー：0～100]

鍵盤を弾いてから、アタックがかかり始めるまでの時間を各ソーズごとに設定します。

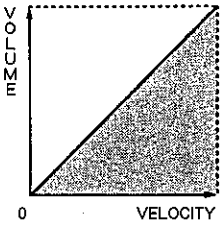
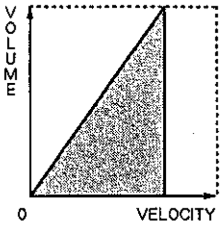
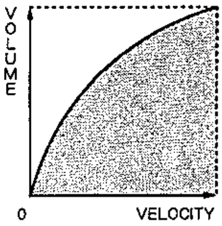
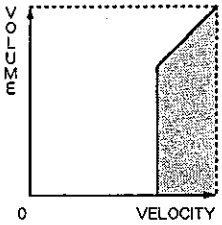
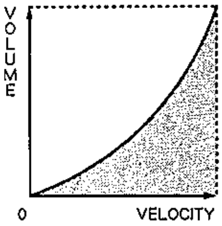
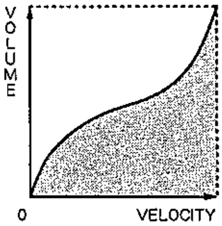
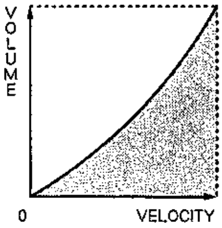
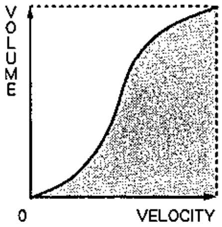



```
S.COMMON     PCCP
DELAY       =100
```

●ベロシティ・カーブ (VEL CURVE) [バリュー：1～8]

鍵盤を弾く強さに対する音量や、音色の変化のしかたを、次の８種類のカーブから設定します。

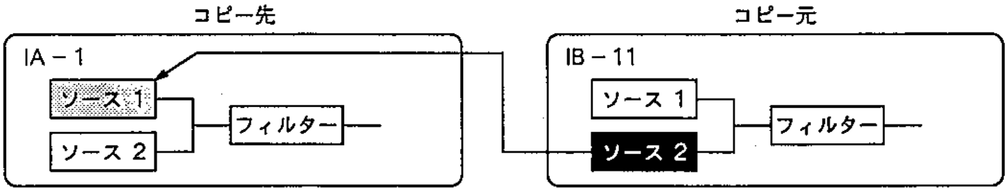
VEL CURVE (ベロシティー・カーブ) 一覧表

1		オーソドックスなリニア・カーブです。	5		6番とセットで使うと、SINGLEのベロシティーSWとして使えます。強く弾くと音が出ません。
2		軽いタッチから急激に音量が増すカーブです。	6		5番とセットで使うと、SINGLEのベロシティーSWとして使えます。強く弾いた時のみ音が出ます。
3		小音量から大音量に変化するような、深い感情を出すのに適しています。	7		主にサイクリックWAVE系の音色に適します。音を立たせたい時などに適しています。
4		3番に比べてやや浅いカーブです。	8		主にPCM系のWAVE音色に適します。小音量時の微妙な感情表現が可能です。

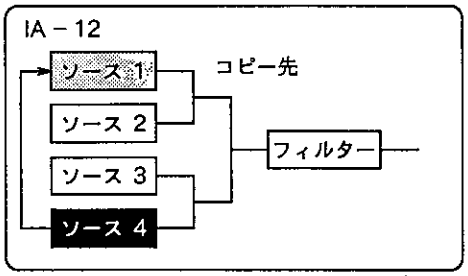
```
S.COMMON     PCCP
VEL CURVE  =   8
```

●コピー（COPY）

他のパッチまたは同じパッチの中で、求める音色に近いソースやフィルターがある場合は、コピー機能をを使うと便利です。



他のシングルパッチのソース（フィルター）をコピーします。



同じシングルパッチのソース（フィルター）をコピーします。

以下の内容がコピーされます。

ソースの場合	フィルターの場合
・S－コモン	・DCF
・DCO	・DCF－MOD
・DCA	
・DCA－MOD	

【操作】

ステップ1　[1]～[4]でコピーもとのソース（フィルター）を設定します。

ステップ2　[S－COMMON]を数回押します。

```
COPY              PCCP
FROM SINGLE=IA-16
```

バリュー・スライダーか[－NO][＋YES]で、コピーもとのソースあるいはフィルターのあるパッチを設定します。

注意！　エディットしている最中に、コピーを行なう場合は、一度操ライト作を行なってから、コピーをしてください。

ステップ3　[S－COMMON]を数回押します。

```
COPY              PCCP
FROM SOURCE=S1
```

バリュー・スライダーか[－NO][＋YES]で、次にコピーもとのソース、あるいはフィルターを選びます。バリューは次の通りです。

S1：ソース1の内容をすべてコピーします。　F1：フィルター1（ソース1,2に対応）の内容をすべてコピーします。
～　～　～　～
S4：ソース4の内容をすべてコピーします。　F2：フィルター2（ソース1,2に対応）の内容をすべてコピーします。

ステップ4　S－COMMON を押します。コピーを実行するときは、＋YES を押します。

```
COPY            PCCP
FROM EXEC?=Y/N
```

ステップ5　さらに、確認のため［SURE?］と聞いてきます。
＋YES を押すとコピーが実行されます。中止するときは－NO を押します。

```
COPY            PCCP
FROM  SURE?=Y/N
```

DCO

波形と音程についてのバリューを設定します。

- ウェーブ
- キー・トラック
- コース
- ファイン
- フィクス

●ウェーブ (WAVE) [バリュー：1～41 (DC波形：C)、42～256 (PCM波形：P)]

各ソース毎に256種類の波形の中から設定します。

注意！

内容は同梱のWAVE LISTをご覧ください。

```
DCO            PCCP
WAVE          =256
```

●キー・トラック (KEY TRACK) [バリュー：ON、OFF]

鍵盤に対応して音程が変化するかどうかを設定します。ONのときは通常の音階で発音します。OFFにするとフィクスで設定された音程に固定されます。(→FIXED KEY)

```
DCO            PCCP
KEY TRACK     =ON
```

●コース (COARSE) [バリュー：－24～0～＋24]

各ソースの音程を半音単位で設定します。±2オクターブの範囲で設定できます。

注意！

キー・トラックがONになっているときのみ設定できます。

```
DCO            PCCP
COARSE        =-24
```

●ファイン (FINE) [バリュー：－50～0～＋50]

各ソースの音程を調節します。

```
DCO            PCCP
FINE          =-50
```

●フィクスト・キー (FIXED KEY) [バリュー：C－2~G7]

固定する音程を設定します。

注意！

キー・トラックがONになっているときは設定は無効です。

```
DCO              PCCP
FIXED KEY    =C  -1
```

●オート・ベンド (A.BEND) [バリュー：ON、OFF]

オート・ベンドをかけるかどうかを設定します。

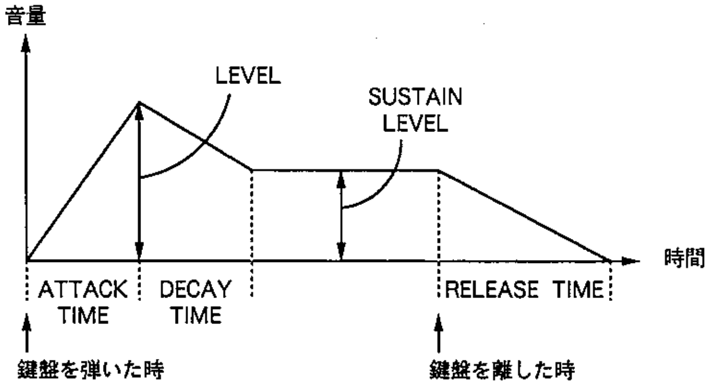
```
DCO              PCCP
AUTO BEND  =  ON
```

DCA

音量に関する設定を行ないます。

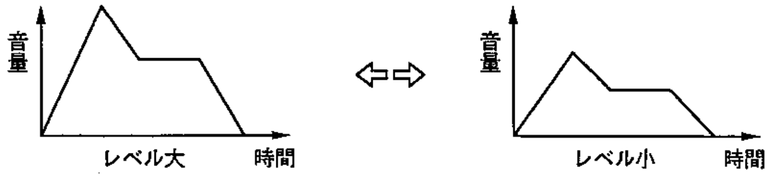
- レベル
- アタック
- ディケイ
- サステイン
- リリース

エンベロープで設定できるパラメータ



●レベル (LEVEL) [バリュー：0~100]

各ソースごとのレベルを調節します。




```
DCA             PCCP
LEVEL          =100
```

●アタック (ATTACK) [バリュー：0~100]

各ソースごとの、音が出始めてから、音量が最大になるまでの時間を、設定します。

```
DCA             PCCP
ATTACK         = 20
```

POINT　バリューが大きくなるほど、ゆっくり変化します。

●ディケイ (DECAY) [バリュー：0~100]

各ソースごとの、最大になった音量が、一定レベルに落ち着くまでの時間を、設定します。

```
DCA             PCCP
DECAY          = 60
```

POINT　バリューが大きくなるほど、ゆっくり変化します。

●サステイン (SUSTAIN)〔バリュー：0~100〕

各ソースごとの、音量が一定に落ち着くレベルを、設定します。

```
DCA           PCCP
SUSTAIN      = 50
```

注意！

サステインが最大の場合、ディケイの効果は得られません。

●リリース (RELEASE) [バリュー：0~100]

各ソースごとの、鍵盤を離してから、音が消えるまでの時間を、設定します。

```
DCA           PCCP
RELEASE      =100
```

POINT

バリューが大きくなるほど、ゆっくり変化します。

DCA－MOD

音量を鍵盤でコントロールするための設定を行ないます。

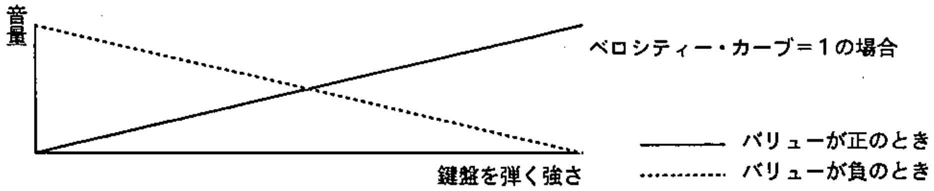
・ベロシティ・デプス　　　・TIME MOD.ベロシティー

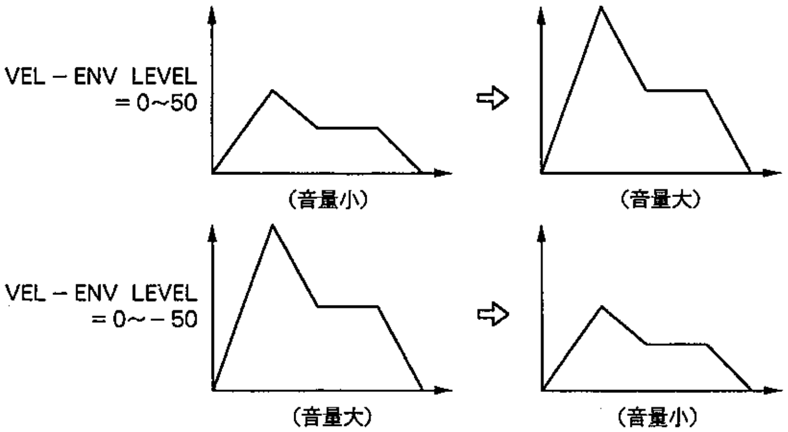
●ベロシティー・デプス（VEL DEPTH）[バリュー：－50～0～＋50]

各ソースごとの、鍵盤を弾く強さで音量をコントロールするときの、変化量を調節します。マイナスに設定すると、強く弾くほど音量は小さくなります。

注意！

変化の仕方は、Sコモンの［ベロシティー・カーブ］で設定します。（→P. 43参照）



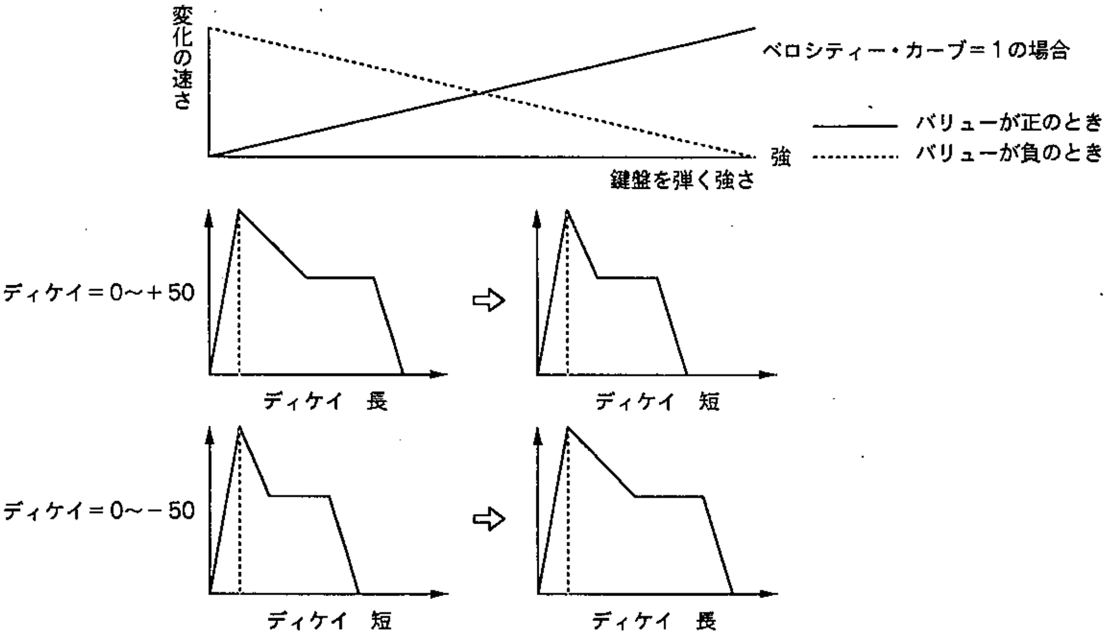



```
DCA MOD       PCCP
VEL DEPTH   =-50
```

●ディケイ・モジュレーション (DECAY MOD)

・ベロシティー (VEL) [バリュー：－50〜0〜＋50]

各ソースごとに、鍵盤を弾く強さで、ディケイ・タイムを変える設定を行ないます。
プラスに設定すると、S－コモンで設定したベロシティー・カーブに従って変化し、マイナスに設定すると、ベロシティー・カーブとは逆の変化を示します。




```
DECAY MOD    PCCP
VEL         =-50
```

DCF

音色の設定を行ないます。

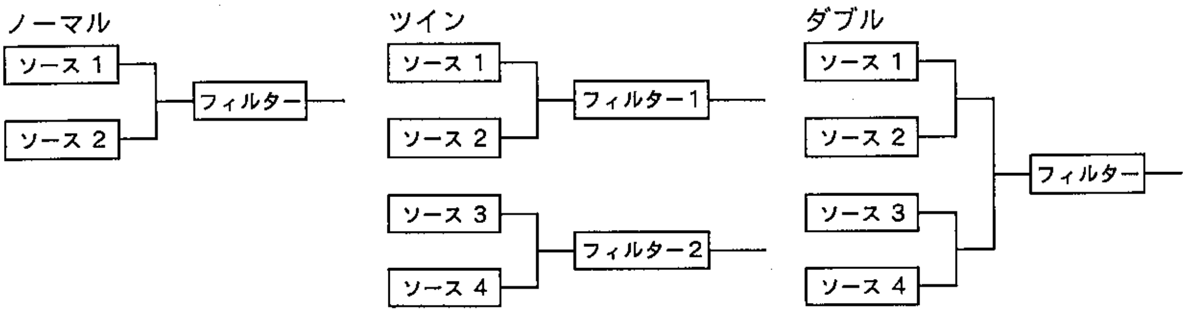
- カットオフ
- レゾナンス
- ベロシティー・デプス

POINT

ソース・モードがツインの場合は、ソース・セレクト・キー[1]~[4]を押してフィルターを設定します。[1][2]でソース、1,2、または[3][4]でソース3,4にかかるフィルターを設定します。

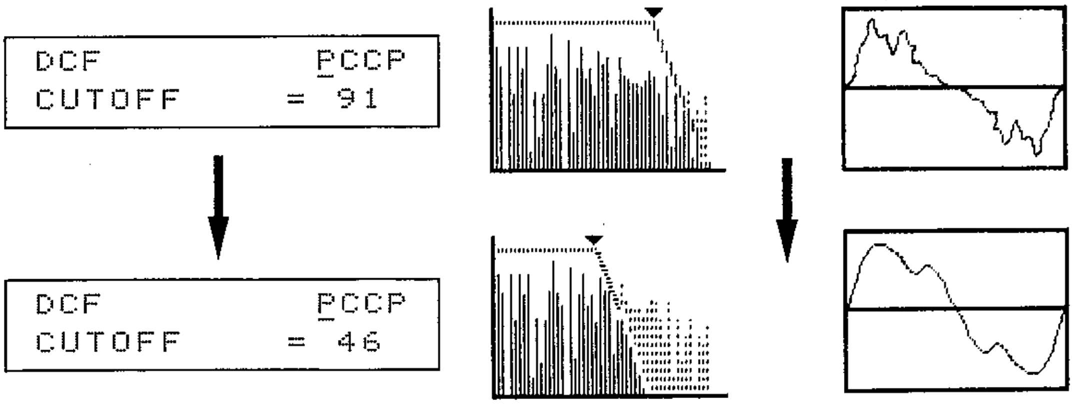
注意！

ソース・モードがノーマル、ダブルの場合は、常に1つのフィルターが設定されます。



●カットオフ (CUTOFF) [バリュー：0~100]

フィルターのカットオフを設定します。倍音を多く含んだ音源波形からローパス・フィルター（カットオフで設定された数値より上の倍音がカットされます）で倍音をカットすることで音色を調整します。バリュー値が高いほど明るい（硬い）音色になります。



注意！

値を小さくし過ぎると、音が出なくなります。

●レゾナンス (RESONANCE) [バリュー：0~7]

カットオフ・ポイント付近のレベルを設定します。値を大きくするほどカットオフ付近の倍音が強調され、クセのある音になります。

POINT　ソース・モードがダブルの場合、特にクセの強い音作りができます。

注意！　値を大きくし過ぎると、音が歪みます。

```
DCF             PCCP
RESONANCE    =   7
```

●ベロシティー・デプス (VEL DEPTH) [バリュー：－50~0~＋50]

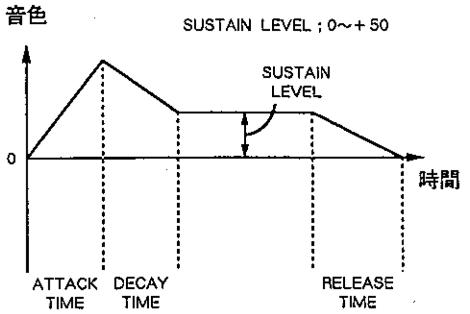
鍵盤を弾く強さにより、カットオフをコントロールするときの変化量を調節します。
＋の設定・・・・・鍵盤を強く弾く→音色が明るくなる。
－の設定・・・・・鍵盤を強く弾く→音色が暗くなる。

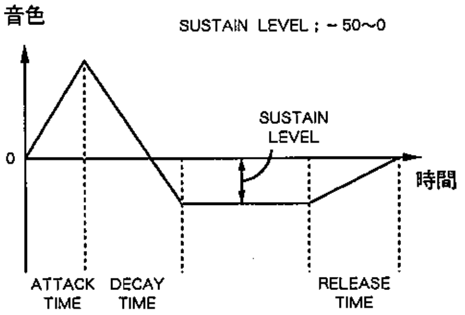
```
DCF             PCCP
VEL DEPTH    =-50
```

DCF－MOD

音色をエンベロープで変化させる設定を行ないます。[DCF] で設定したカットオフ・ポイントを基準として、それを時間とともに上下に変化させます。

- エンベロープ・デプス
- ベロシティー・デプス
- アタック
- ディケイ
- サステイン
- リリース
- TIME MOD.(ベロシティー)





POINT

DCFでのエディットと同じように、ソース・モードがツインの場合はソース・セレクト・キーを押してフィルターを選びます。[1][2]でソース、1,2、または[3][4]でソース3,4にかかるフィルターを設定します。

注意！

ソース・モードがノーマル、ツインの場合、ソース1,3で設定したディレイ、ベロシティー・カーブ、にしたがいます。また、ダブルの場合は、ソース1で設定したディレイ、ベロシティー・カーブ、にしたがいます。

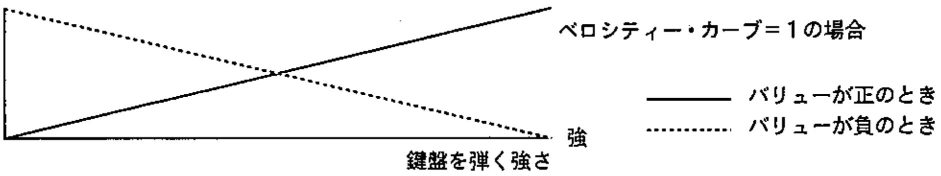
●エンベロープ・デプス (ENV DEPTH) [バリュー：－50～0～＋50]

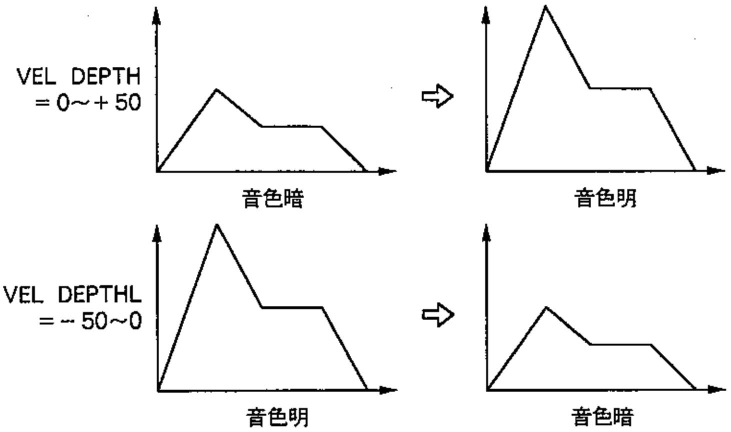
後で設定するエンベロープによる音色変化を、どのくらいかけるか設定します。プラスに設定するとエンベロープのレベルが大きくなるにしたがって、カットオフ周波数は高く（音色が明るく硬く）なります。
マイナスに設定すると逆にカットオフ周波数は低く（音色が暗く柔らかく）なります。

```
DCF MOD        PCCP
ENV DEPTH     =-50
```

●ベロシティー・デプス（VEL DEPTH）[バリュー：－50～0＋50]

鍵盤を弾く強さによって、エンベロープのレベルを変化させる設定を行ないます。
変化の仕方は、Sコモンで設定するベロシティー・カーブにしたがいます。






```
DCF MOD        PCCP
VEL DEPTH    =-50
```

●アタック（ATTACK）[バリュー：0～100]

エンベロープの立ち上がり部分の速さを設定します。
値が大きくなるほど、音色はゆっくり変化します。

```
DCF MOD        PCCP
ATTACK        =-100
```

●ディケイ（DECAY）[バリュー：0～100]

サステインレベルに落ち着くまでの時間を設定します。

```
DCF MOD        PCCP
DECAY       =-100
```

●サステイン（SUSTAIN）[バリュー：－50～0～＋50]

鍵盤を離すまでのカットオフ周波数を設定します。

```
DCF MOD        PCCP
SUSTAIN      =-50
```

●リリース（RELEASE）[バリュー：0～100]

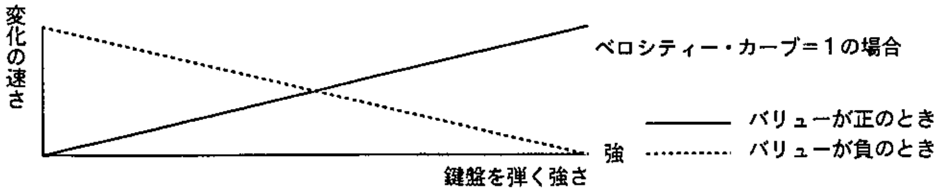
鍵盤を離してからレベルが0になるまでの時間を設定します。サステイン・レベルになる前に鍵盤を離した場合はそのときのレベルからリリースで設定した時間でレベルが減衰していきます。

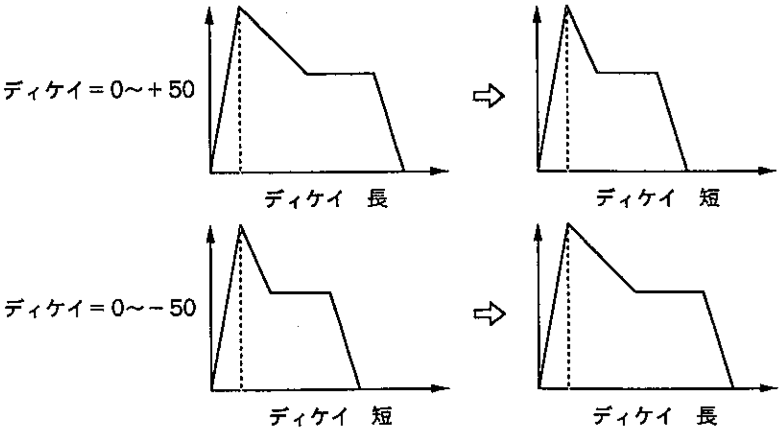
```
DCF MOD        PCCP
RELEASE       =100
```

●ディケイ・モジュレーション（DECAY MOD）

・ベロシティー（VEL）[バリュー：－50～＋50]

鍵盤を弾く強さで、ディケイ・タイムをコントロールするときの変化の仕方を、設定します。プラスに設定すると、Sコモンで設定したベロシティー・カーブに従って変化し、マイナスに設定すると、ベロシティー・カーブとは逆の変化を示します。






```
DCF MOD        PCCP
VEL           =-50
```

6）シングル・パッチのライト操作

エディットしたパッチをメモリーに記憶させたり、パッチを他のパッチ・ナンバーにコピーするときにライトを行ないます。

POINT　本体のパッチをカードに、カードのパッチを本体にライトできます。

注意！
ライトを実行すると、書き込んだ先のデータはすべて書き変わります。消したくないパッチは、別売のカード（DC－16）に記憶するか、MIDIデータ・ダンプを用いて、Q－80などのシーケンサやコンピュータに移してください。（P.69参照）

【操作】

ステップ1　[WRITE]を押してライト画面にします。

```
SNGL WRITE
TO          =IA-8
```

ステップ2　バリュー・スライダーか[－NO][＋YES]で書き込み先のパッチ・ナンバーを設定します。
［バリュー：IA－1～ED－16］

ステップ3　[WRITE]を押してライトの実行画面にします。

```
SNGL WRITE SIA-8
     EXEC?=Y/N
```

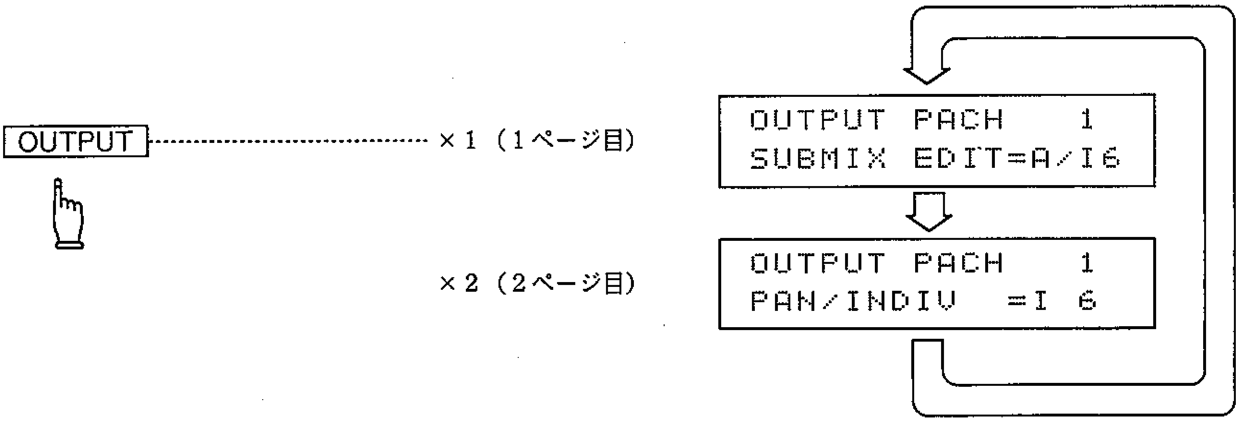
ステップ4　そのままライトする場合は、[＋YES]を押します。
ライトを中止する場合は、[－NO]を押してください。

ステップ5　さらに念のため［SURE?］と確認してきます。
そのままライトする場合は、[＋YES]を押します。
ライトを中止する場合は、[－NO]を押してください。

注意！
[＋YES]を押したあと、［PROTECTED！］と表示されたら、メモリー・プロテクトをOFFにしてから、再度ライト操作を行なってください。（メモリー・プロテクトP.17）

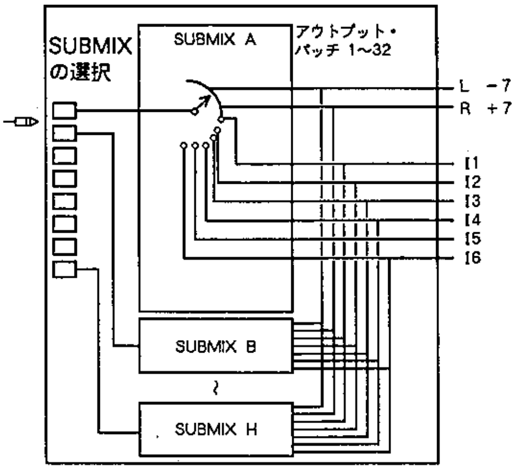
2.4 アウトプット・パッチ

1) アウトプット・パッチ・エディット操作一覧表



2) アウトプット・パッチ

XD－5には、ステレオ出力（L／R）に加えて6個の独立した出力端子を装備しています。
アウトプット・パッチは、シングル・パッチ・マルチ・パッチを、8個の出力端子から、どのように出力するかを、記憶します。



アウトプット・パッチの図

3) 各パラメータの設定

- OUTPUT PATCH
- サブミックス
- パンポット／独立出力

POINT　[COMPARE]を押せば、前の内容と比較できます。

注意！　エフェクト／アウトプットの値を変更している途中で、シングル・パッチやマルチパッチの編集に抜け出た場合、[COMPARE]を押すと、エフェクト／アウトプットも前の内容となります。

【操作】

ステップ1　シングル、あるいはプレイ・パッチのEDITモードで、[EDIT]を数回押します。

```
SIA-1 ABCDEFGHIJ
OUTPUT PACH= 16
```

ステップ2　ステップ1の状態で[OUTPUT]を押します。

●サブミックス (SUBMIX) [バリュー : A~H]

エディットするサブミックスを設定します。

【操作】

ステップ1　[OUTPUT]を数回押します。

```
OUTPUT PACH  16
SUBMIX EDIT=A/-6
```

ステップ2　バリュー・スライダーか、[－NO]、[＋YES]で設定します。

ステップ3　他のサブミックスをエディットするには、ステップ1～ステップ2を繰り返します。

●パン (PAN) [バリュー：－7 (R) ～0 (中央) ～+7 (L) I1～I6]

そのサブミックスを使う音色の、音像定位を設定します。

【操作】

ステップ1　OUTPUT を数回押します。

```
OUTPUT PACH      A
PAN/INDIV  =  I1
```

ステップ2　バリュー・スライダーか、－NO、＋YES で設定します。

4) アウトプット・パッチのライト操作

エディットしたパッチをメモリーに記憶させたり、パッチを他のパッチ・ナンバーにコピーするときにライトを行ないます。

【操作】

POINT　本体のパッチをカードに、カードのパッチを本体にライトできます。

注意！　ライトを実行すると、書き込んだ先のデータはすべて書き変わります。消したくないパッチは、別売のカード（DC－16）に記憶するか、MIDIデータ・ダンプを用いて、Q－80などのシーケンサやコンピュータに移してください。（P.69参照）

注意！　メモリープロテクトがOFFになっていることを確認してから、次の操作を行なってください。

ステップ1　[WRITE]を数回押して、次の画面にします。

```
OUTPUT   WRITE
TO             =I1
```

ステップ2　バリュー・スライダーか[－NO]、[＋YES]で記憶するパッチ・ナンバー（I1～I32、I1～E32）を選びます。

ステップ3　[WRITE]を押して、ライトの実行画面にします。

```
OUTPUT WRITE I 1
       EXEC?=Y/N
```

ステップ4　そのままライトする場合は、[＋YES]を押します。
ライトを中止する場合は、[－NO]を押してください。

注意！　[＋YES]を押したあと、〔PROTECTED!〕と表示されたら、メモリー・プロテクトをOFFにしてから、再度ライト操作を行なってください。（メモリー・プロテクトP.17）

ステップ1　さらに念のため〔SURE?〕と確認してきます。
そのままライトする場合は、[＋YES]を押します。

```
OUTPUT WRITE I 1
       SURE?=Y/N
```

POINT　必要に応じてメモリー・プロテクトをONに戻してください。

ライトを中止する場合は[－NO]を押してください。

注意！　新しいカードに書き込む場合は、フォーマット（→P.18）操作が必要です。

2.5 SYSTEM

SYSTEMは次の3つのグループに分けられます。

- MIDIの送信（TRS）
- MIDIの受信（RCV）
- システム

1）システム・エディット操作一覧表

SYSTEM	表示
×1（1ページ目）	SYSTEM/MIDI =TRS
×2（2ページ目）	MIDI TRS CH = 1
×3（3ページ目）	MIDI TRS PGM =ON

SYSTEM	表示
×1（1ページ目）	SYSTEM/MIDI =RCV
×2（2ページ目）	MIDI RCV CH = 10
×3（3ページ目）	MIDI OMNI =OFF
×4（4ページ目）	MIDI RCV PGM =ON
×5（5ページ目）	MIDI RCV VOL =ON
×6（6ページ目）	MIDI RCV VEL =ON
×7（7ページ目）	MIDI RCV EXCL =ON

SYSTEM	表示
×1（1ページ目）	SYSTEM/MIDI =SYS
×2（2ページ目）	SYSTEM TUNE =-50
×3（3ページ目）	SYSTEM GATE MODE =ON
×4（4ページ目）	SYSTEM GATE TIME = 30

2）送信（TRS）グループ

MIDIの送信に関する設定を行ないます。

- 送信チャンネル
- プログラム・チェンジ

ステップ1　[SYSTEM]を押します。

```
SYSTEM/MIDI
           =SYS
```

ステップ2　[－NO]、[＋YES]を押して、[TRS]を設定します。

ステップ3　[SYSTEM]を押します。

●送信チャンネル（TRS CH）[バリュー：1～16]

MIDIの送信チャンネルを設定します。

```
MIDI
TRS CH      =   1
```

ステップ4　[SYSTEM]を押します。

●プログラム・チェンジ（TRS PGM）[バリュー：ON、OFF]

プログラム・チェンジを送信するかどうかを設定します。

```
MIDI
TRS PGM     =  ON
```

3）受信（RCV）グループ

MIDIの受信に関する設定を行ないます。

- 受信チャンネル
- オムニ・オン／オフ
- プログラム・チェンジ
- ボリューム
- ベロシティー
- エクスクルーシブ

【操作】

ステップ1 SYSTEMを押します。

```
SYSTEM/MIDI
          =SYS
```

ステップ2 −NO、+YESを押して、［RCV］を設定します。

ステップ3 SYSTEMを押します。

●受信チャンネル（RCV CH）［バリュー：1〜16］

MIDIの送信チャンネルを設定します。

```
MIDI
RCV CH      =   1
```

ステップ4 SYSTEMを押します。

●オムニ（OMNI）［バリュー：ON、OFF］

オムニのオン／オフを設定します。オムニ・オンにすると、シングル・モードでは、どのチャンネルの情報も受信して発音します。

```
MIDI
OMNI        =  ON
```

ステップ5 SYSTEMを押します。

●プログラム・チェンジ（RCV PGM）［バリュー：ON、OFF］

プログラム・チェンジをどのように受信するかを設定します。

OFF → 受信しません。

ON → シングル・パッチ（0〜63）、キット・パッチ（64〜79）、カードのキットパッチ（80〜95）が切り換わります。カードのキットパッチを選択した後、0〜63のプログラムを受信すると、カードのシングルパッチが選択されます。

SINGLE	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16
A	0	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15
B	16	17	18	19	20	21	22	23	24	25	26	27	28	29	30	31
C	32	33	34	35	36	37	38	39	40	41	42	43	44	45	46	47
D	48	49	50	51	52	53	54	55	56	57	58	59	60	61	62	63

KIT	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16
I	64	65	66	67	68	69	70	71	72	73	74	75	76	77	78	79

カードKIT	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16
E	80	81	82	83	84	85	86	87	88	89	90	91	92	93	94	95

```
MIDI
RCV PGM      =   1
```

ステップ6 [SYSTEM]を押します。

●ボリューム (RCV VOL) [バリュー：ON, OFF]

ボリューム情報を受信するかどうかを設定します。

ON → シングル・パッチ、プレイ・パッチ全体のボリュームが変化します。

OFF → ボリューム情報を受けません。

```
MIDI
RCV VOL      =ON
```

ステップ6 [SYSTEM]を押します。

●ベロシティー (RCV VEL) [バリュー：ON、OFF]

ベロシティー情報を受信するかどうかを設定します。

```
MIDI
RCV VEL      =ON
```

ステップ8 [SYSTEM]を押します。

●エクスクルーシブ (EXCL) [バリュー：ON、OFF]

音色などのデータを受信するかしないかを設定します。

```
MIDI
RCV EXCL     =ON
```

4) システム（SYSTEM）グループ

・チューン
・ゲートモード
・ゲートタイム

ステップ1　SYSTEM を押します。

```
SYSTEM/MIDI
          =SYS
```

ステップ2　－NO、＋YES を押して、［SYS］を設定します。

ステップ3　SYSTEM を押します。

●チューン（TUNE）［バリュー：－50～0～＋50］

システムのチューニングを設定します。

```
SYSTEM
TUNE        =  0
```

ステップ4　SYSTEM を押します。

●ゲートモード（GATE MODE）［バリュー：ON、OFF］

ゲートモードをONにすると、MIDIのKey ON情報に対して、Key OFFのタイミングにかかわらず、一定時間（ゲートタイム）Key ONを持続したのと同じように発音されます。OFFにすれば通常の発音をします。

```
SYSTEM
GATE MODE   =ON
```

●ゲートタイム（GATE TIME）［バリュー：1～30］

ゲートモードONのときのKey ONの持続時間を設定します。

```
SYSTEM
GATE TIME   = 30
```

2.6 その他

ここではエディット操作中に使うと便利な機能を説明します。

1）プレイ機能

PLAY　　プレイ・ボタン
ちょっとだけ音を確認したい場合がよくあります。「どうせシーケンサで鳴らすからMIDIキーボードをつなぐほどのことでもないし・・」というときなどです。
このようなとき、プレイボタンの出番となります。このボタンを押せば今選択されている音色の音が鳴ります。シングル、マルチの各モード別に、発音の仕方が、以下のように変化します。

シングル・モード（演奏時、エディット時）

C3のキーで発音されます。

キット・モード（演奏時）

最後にエディットしたEDIT　KEYの音色のみ発音します。

キット・モード（エディット時）

KEY　NO.によりアサインされているキーごとで、その時点でエディットされているキー・ナンバーの音色が発音されます。

ステップ1　実際にそれぞれのモードでこのボタンを押して確認してみて下さい。

注意！

> シングル・パッチS－COMMONのディレイの値が大きい音色では、PLAYを押しても音が鳴らない場合があります。

2）コンペア機能

COMPARE　　コンペア・ボタン
エディット中に「あれ？エディット前の音はどうだっけかな？」という場合がよくあります。そんな時にこのボタンを押せばエディット前の音を聴けます。

ステップ1　COMPAREを押します。

```
COMPARE
```

鍵盤（又はPLAY）を押せばエディット前の音を聴けます。

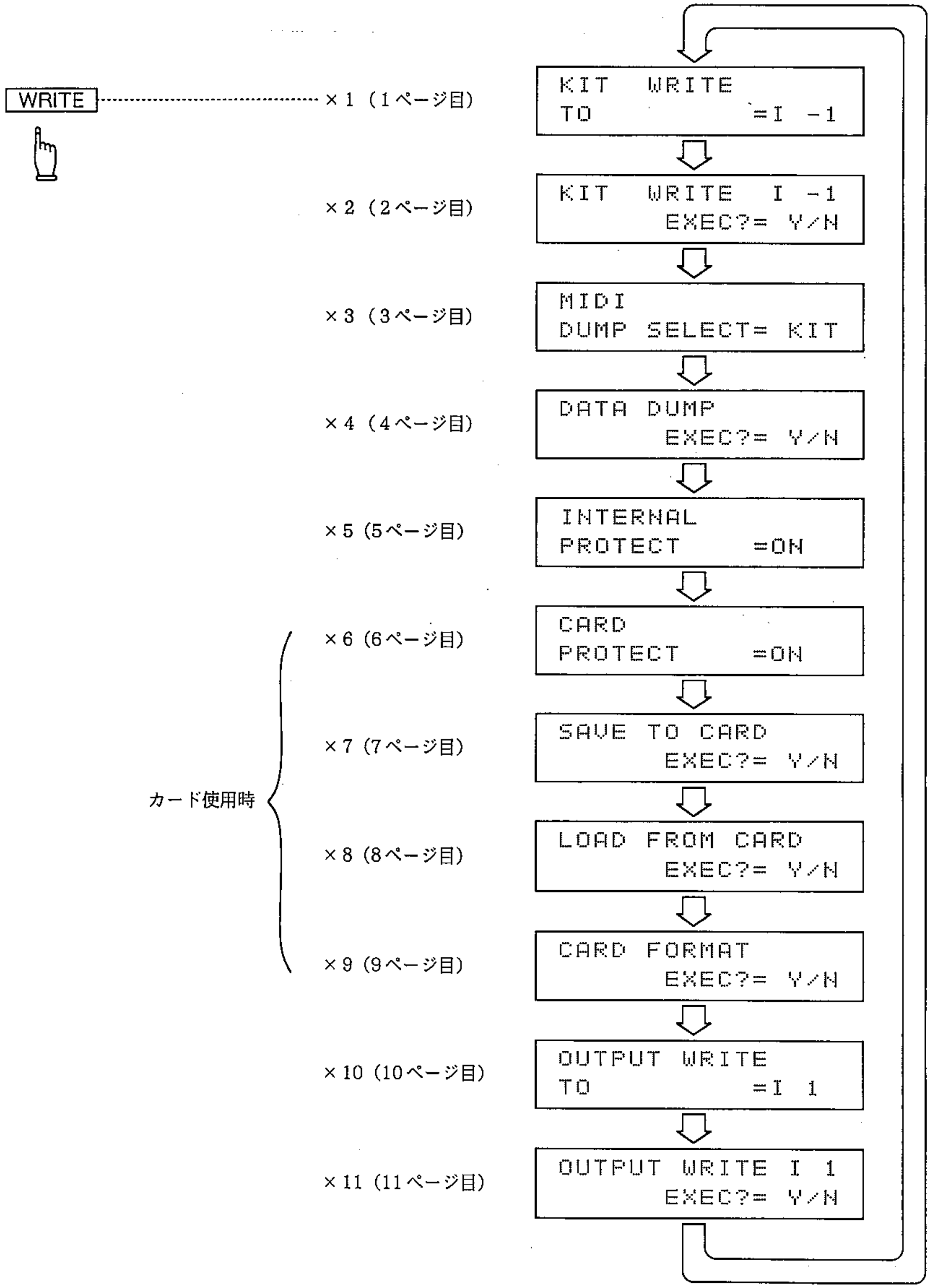
ステップ2　COMPATEを押します。
元のエディット状態に戻ります。

第3章　応用編

この章では、シーケンサーを使ってのデータ・ダンプや自動演奏の方法を説明します。

3.1　MIDIデータ・ダンプ

1）MIDIデータ・ダンプ操作一覧表



2) MIDIデータ・ダンプ

XD－5では、パラメータの設定により、以下の形式で、MIDIデータを転送ができます。

POINT　Q－80を使うと、手軽にデータ管理が行なえます。Q－80の場合、2DDディスク1枚にXD－5本体メモリーの40セット分のデータが入ります。

●転送形式

送りたいデータ	シングル 1つずつ	キット 1つずつ	シングル 全部	キット 全部	アウトプット 1つずつ	アウトプット 全部	全てのデータ
バリュー	SNGL	KIT	*SGL	*KIT	OUT	*OUT	ALL

POINT　MIDIデータ・ダンプを行なう前に、送りたいパッチ、ブロックを設定します。
インターナルのパッチを設定したときはインターナルのデータが、カードのパッチを設定したときはカードのデータが転送されます。

（例1）キット・パッチ1番のデータをQ－80に転送する場合

【操作】

ステップ1　プレイ・パッチの1番を選びます。

```
KIT
KI -1 ACOUSTIC 1
```

ステップ2　WRITEを押して、MIDIデータ・ダンプ・セレクトの画面にします。

```
MIDI
DUMP SELECT= ALL
```

ステップ3　バリュー・スライダーか－NO，＋YESで［ KIT］を選びます。

```
MIDI
DUMP SELECT= KIT
```

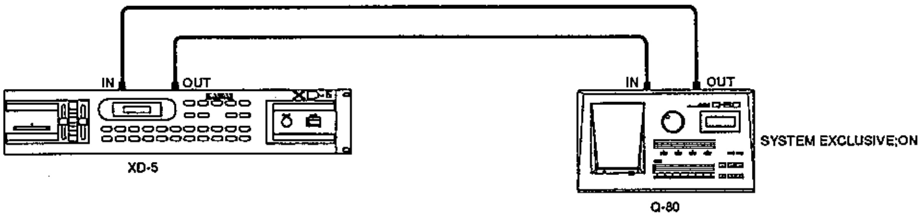
ステップ4 WRITEを1回押して、データ・ダンプの画面にします。

```
DATA DUMP
      EXEC?= Y/N
```

注意！ ここで、必要に応じて、Q－80をMIDIデータ・ダンプ受信可能な状態にしておきます。

そのままデータ・ダンプを行なう場合は、+ YESを押します。

ステップ5 さらに［SURE?］と確認してきます。+ YESを押してデータ・ダンプを実行します。実行中、［BUSY！］と表示され、実行後、［COMPLETED！］となり、転送が完了します。



Q－80のコマンド「DATA DUMP」(Q－80の取扱説明書P. 58）を参照してください。

```
DATA DUMP              DATA DUMP
          BUSY!   →         COMPLETED!
```

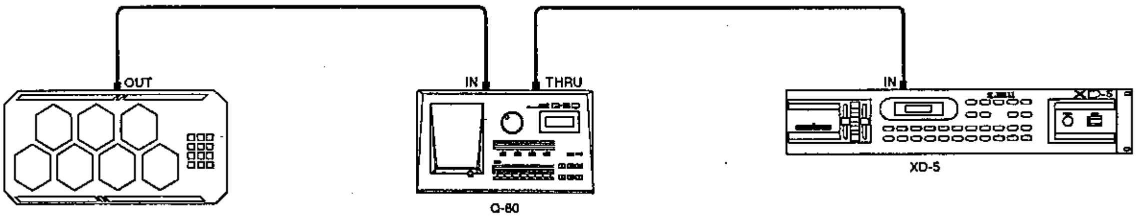
POINT アウトプット・パッチを1つだけ送信する場合は、データが少ないため［BUSY！］をほとんど表示しません。

POINT XD－5のすべてのデータを送る場合は、ステップ3で［ ALL］を設定して操作を行なってください。

3.2 シーケンサーを使った演奏

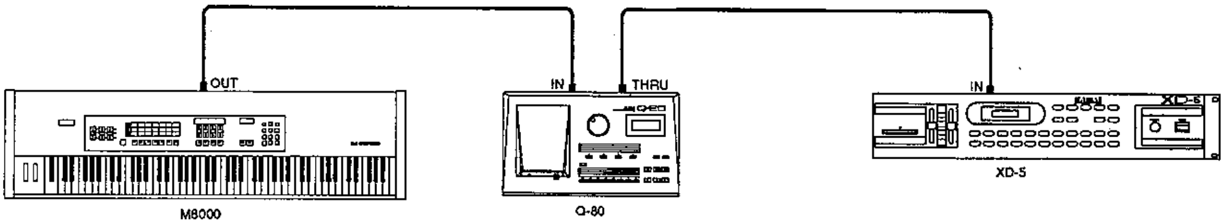
XD－5はシーケンサーと組み合わせることによって強力なリズム・マシンになります。
以下にいくつかの例を説明します。

1）ドラム・パッド＋シーケンサー（Q－80）＋XD－5



ある程度ドラムが叩ける方なら、このセットが一番データ入力を効率よくできます。ドラム・パッドを叩いた情報をMIDI信号としてQ－80に記録します。このときQ－80のSYSTEM ECHOをTHRUにしておけばXD－5がMIDI信号で発音しますので、音をモニターしながら何度でもシーケンサーに記録できます。

2）M8000＋Q－80＋XD－5



M8000は、88鍵のマスター・キーボードなので、キット・パッチを十分に活用できます。Q－80でステップ・レコーディングを行なうときは、入力したい音の鍵盤を押すだけで済むので、効率良くデータを入力できます。

POINT

シーケンサーにQ－80を使うと、非常に大きなメリットがあります。Q－80には「モチーフ」機能があります。これはちょうどリズム・マシンの「パターン」に相当します。リズム演奏は、演奏データそのものをパターン化し易いという特長を持ちます。
「8ビートのキープ」とか、「16ビートのキープ」とか呼ばれる1小節ないし2小節（場合によっては数小節）の周期性のある演奏が、演奏全体の多くを占めているからです。同じパターンならば繰り返せばよいという発想から、リズム・マシンの「パターン」機能は発達しました。Q－80ではこの合理的な「パターン」機能を更に発展させた「モチーフ」機能を搭載しています。1つの演奏の中で使えるモチーフの数は100とリズム・マシンと同様ですが、1つのモチーフの大きさは最大99小節が可能です。

[シンセサイザー]
モデル KAWAI XD－5

MIDIインプリメンテーションチャート

Date : Jun. 1990
Version : 1.0

ファンクション…		送信	受信	備考
ベーシック チャンネル	電源ON時	1－16	1－16	記録される
	設定可能	1－16	1－16	
モード	電源ON時	－	1, 3	記録される
	メッセージ	×	オムニ・オン／オフ	MONOは無視される
	代用	**********	×	
ノート ナンバー：		×	0－127	
	音域	×	0－127	
ベロシティ：	ノート・オン	×	*1	
	ノート・オフ	×	×	
アフター タッチ	キー別	×	×	
	チャンネル別	×	×	
ピッチ・ベンド		×	×	
コントロール チェンジ	7	×	*1	ボリューム
	100, 101	*2 (1)	*2 (1)	RPN LSB, MSB
	6	*2	*2	データ・エントリー
プログラム チェンジ：	設定可能範囲	*1	*1	
		**********	0－95	
エクスクルーシブ		○	*1	
コモン：	ソング・ポジション	×	×	
	ソング・セレクト	×	×	
	チューン	×	×	
リアル タイム	：クロック	×	×	
	：コマンド	×	×	
その他	：ローカルON／OFF	×	×	
	：オール・ノート・オフ	×	○(123-127)	
	：アクティブ・センシング	○	○	
	：リセット	×	×	
備考		*1＝マニュアルで○または×に設定できる。 *2＝RPN #1：マスター・ファイン・チューニングのみ認識する。		

モード1：オムニ・オン、ポリ　モード2：オムニ・オン、モノ　○：あり
モード3：オムニ・オン、ポリ　モード4：オムニ・オン、モノ　×：なし

付　録　資料編

エラー・メッセージ

操作が正しく実行されなかったり、操作に何らかの誤りがあった場合には、エラー・メッセージが表示されます。この項でエラー・メッセージの原因を確認して、それぞれの指示に従ってください。

〈ライト、セーブ／ロード中に出るメッセージ〉

表　示	原　因	対　策
PROTECTED!	本体あるいはカードのプロテクトがONになっている。	本体、カードのプロテクトをOFFにしてください。(P.17)
NO CARD!	LINK／WRITE／SAVE／LOADの際にカードが差し込まれていない。	正しいカードを差し込んでください。
ID ERROR!	XD－5用以外のカードを使用してパッチを選び出そうとした。	正しいカードを使うかフォーマットし直してください。(P.18)
CAN'T WRITE!	カード（ROM）にSAVEしようとした。	カード（RAM）を使用してください。

〈電池の消耗時に出るメッセージ〉

表　示	原　因	対　策
CHECK! INTERNAL BATTERY	本体のバックアップ用電池が消耗しています。	カワイサービスセンターに連絡してください。

故障と思われる前に

XD－5はさまざまな機能を持っているため、設定によっては思ったように働かないことがあります。また、接続されているアンプなどの機器が原因で音が出ない場合もあります。
ここでは、そのようなトラブルの対処について説明します。

症　状	考えられる原因	参照ページ
音が出ない	VOLUMEが下がっていませんか？ 本機または、接続しているアンプなどのボリュームを調節してください。	P.7
	ヘッドホンを接続して音が出ますか？ 音が出るようであれば、接続している機器やコードが原因と考えられます。接続方法も含めて確認してください。	P.7
	外部MIDI機器からMIDIボリューム情報によって、本機のレベルが下がっていませんか？ アンプ等のボリュームを下げたあといったん電源を入れ直してください。	P.7
音が割れる	アンプ等のマイク入力端子に接続されていませんか？	P.7
音程がおかしい	マスター・チューニングがずれていませんか？ 特定のパッチの音程がおかしいときは、そのパッチのパラメータの設定を確認してください。	P.66
弾いたキーの音程が出ない	各ソースのコース、ファインが正しく設定されていますか？	P.46
和音が出ない	ソロモードに設定されていませんか？	P.40
MIDI情報が正しく送・受信できない	送信側と受信側のMIDIファンクションが正しく設定されていますが？	P.63～66
MIDIエクスクルーシブ・データが正しく送・受信できない	送信側と受信側のMIDIファンクションが正しく設定されていますか？	P.70～71

ブランク・チャート

SINGLE PATCH

PATCH NO. ______

VOLUME		
OUTPUT PATCH		
SUBMIX CH		
NAME		
COMMON	SOURCE MODE	
	AM	
	POLY MODE	
AUTO BEND	TIME	
	DEPTH	
	VEL DEPTH	

		S1	S2	S3	S4
S-COMMON	DELAY				
	VEL CURVE				
DCO	WAVE				
	KEY TRACK				
	COARSE				
	FINE				
	FIXED KEY				
	AUTO BEND				
DCA	LEVEL				
	ATTACK				
	DECAY				
	SUSTAIN				
	RELEASE				
DCA MOD	VEL DEPTH				
	DECAY MOD VEL				

		F1	F2
DCF	CUTOFF		
	RESONANCE		
	VEL DEPTH		
DCF MOD	ENV DEPTH		
	VEL DEPTH		
	ATTACK		
	DECAY		
	SUSTAIN		
	RELEASE		
	DECAY MOD VEL		

OUTPUT PATCH

SUBMIX CH	A	B	C	D	E	F	G	H
PAN/INDIV								

KIT PATCH

PATCH NO.

NAME		VOLUME		OUTPUT PATCH	

KEY NO.	NOTE NO.	INST NAME	SNGL NO.	PITCH	TUNE	LEVEL	SUBMIX CH
A -1	21						
A#-1	22						
B -1	23						
C 0	24						
C# 0	25						
D 0	26						
D# 0	27						
E 0	28						
F 0	29						
F# 0	30						
G 0	31						
G# 0	32						
A 0	33						
A# 0	34						
B 0	35						
C 1	36						
C# 1	37						
D 1	38						
D# 1	39						
E 1	40						
F 1	41						
F# 1	42						
G 1	43						
G# 1	44						
A 1	45						
A# 1	46						
B 1	47						
C 2	48						
C# 2	49						
D 2	50						
D# 2	51						
E 2	52						
F 2	53						
F# 2	54						
G 2	55						
G# 2	56						
A 2	57						
A# 2	58						
B 2	59						
C 3	60						
C# 3	61						
D 3	62						
D# 3	63						
E 3	64						
F 3	65						
F# 3	66						
G 3	67						
G# 3	68						
A 3	69						
A# 3	70						
B 3	71						

KEY NO.	NOTE NO.	INST NAME	SNGL NO.	PITCH	TUNE	LEVEL	SUBMIX CH
C 4	72						
C# 4	73						
D 4	74						
D# 4	75						
E 4	76						
F 4	77						
F# 4	78						
G 4	79						
G# 4	80						
A 4	81						
A# 4	82						
B 4	83						
C 5	84						
C# 5	85						
D 5	86						
D# 5	87						
E 5	88						
F 5	89						
F# 5	90						
G 5	91						
G# 5	92						
A 5	93						
A# 5	94						
B 5	95						
C 6	96						
C# 6	97						
D 6	98						
D# 6	99						
E 6	100						
F 6	101						
F# 6	102						
G 6	103						
G# 6	104						
A 6	105						
A# 6	106						
B 6	107						
C 7	108						

仕　様

音源	16bit P. C. M. WAVES + 16bit D. C. WAVES
同時発音数	16（NORM時）、8（TWIN、DBL時）
プログラムメモリー	本体80（SINGLE－64、KIT－16）、別売カード（DC－16）80
SINGLE EDIT	• EDIT =VOLUME, OUTPUT PATCH, SUBMIXM CH, NAME • COMMON =SOURCE MODE, AM, POLY MODE • S-COMMON =DELAY, VEL CURVE, COPY • AUTO BEND =TIME, DEPTH, VEL>DEPTH • DCO =WAVE, KEY TRACK, COARSE, FINE, FIXED KEY, AUTO BEND • DCA =LEVEL, ATTACK, DECAU, SUSUTAIN, RELEASE • DCA MOD =VEL DEPTH, DECAY MOD VEL • DCF =CUTOFF, RESONANCE, VEL DEPTH • DCF MOD =ENV DEPTH, VEL DEPTH, ATTACK, DECAY, SUSTAIN, RELEASE, DECAY MOD VEL
KIT EDIT	• EDIT =VOLUME, OUTPUT PATCH, NAME • EDIT KEY =EDIT KEY, COPY • SINGLE =SINGLE • PITCH =PITCH, TUNE • LEVEL =LEVEL, SUBMIX CH
OUTPUT EDIT	• OUTPUT =PAN/INDIV
SYSTEM	• TRS =TRS CH, TRS PGM • RCV =RCV CH, OMNI, RCV PGM, RCV VOL, RCV VEL, RCV EXCL • SYS =TUNE, GATE MODE, GATE TIME
WRITE	WRITE, DATA, DUMP, INT PROTECT, CARD PROTECT, SAVE/LOAD, DARD FORMAT
端子	DC IN, LINE OUT L/R(mono)+6パラOUT, PHONES, MIDI IN/OUT/THRU
ディスプレイ	16×2 LCD バックライト付
外形寸法（mm）	483.0（W）×218.5（D）×88.0（H）
重量	2.8 Kg
消費電力	6.8 W

索　引

ーあー

アウトプット・パッチ ……23, 37, 58
アタック ……48, 55
インターナル ……12
ウェーブ ……46
エクスターナル ……12
エクスクルーシブ ……65
エディット・キー ……22, 24
エンベロープ・デプス ……54
オート・ベンド ……41, 47
オムニ ……64

ーかー

カットオフ ……52
キー・トラック ……46
キット・パッチ ……11, 15, 22
ゲート・タイム ……66
ゲート・モード ……66
コース（COARSE）……46
コピー ……44
コンペア ……7, 67

ーさー

サステイン ……49, 55
サブミックス ……59
サブミックス・チャンネル ……28, 37
シーケンサー（Q－80）……72
システム ……62
受信チャンネル ……64
シングル ……22, 25
シングル・パッチ ……11, 13, 15
接続の仕方 ……10
ソース・セレクト・キー ……36
ソース・ミュート・キー ……36
ソース・モード ……39
送信チャンネル ……63

ーたー

チューン ……22, 27, 66
データ・セーブ ……16, 19
データ・ロード ……16, 20
ディケイ ……48, 55
ディケイ・モジュレーション ……51, 56
ディレイ ……43
ドラム・パッド ……72

ーなー

ネーム ……23, 38

ーはー

パッチ ……11
バッテリー・バックアップ ……3
バリュー・スライダー ……17
パン ……60
バンクナンバー ……13
ピッチ ……22, 26
ファイン ……46
フィクスト・キー ……47
フォーマット ……18
プリビアス ……7
プレイ ……67
プログラム・チェンジ ……63, 64
ベロシティ ……51, 65
ベロシティ・カーブ ……43
ベロシティ・デプス ……42, 50, 55
ポリ・モード ……39, 40
ボリューム ……37, 65

ーまー

マスター・キーボード ……11, 72
メモリー・プロテクト ……17, 19, 20

ーらー

リリース ……49, 56
レゾナンス ……53
レベル ……28

－A－

AM ……………………………………39

AM（リング変調）……………………35

AUTO BEND ……………………41, 47

－C－

COARSE …………………………46

COMMON …………………………39

COMPARE ………………………7, 67

－D－

DC ……………………………………35

DC－16 ……………………………15

DCA ………………………………34, 48

DCA－MOD ………………………50

DCF ………………………………34, 52

DCF－MOD ………………………54

DCO ………………………………34

DECAY ……………………………48, 55

DMS音源 …………………………35

－F－

FIXED KEY ………………………47

－M－

MIDIデータ・ダンプ ………………69, 70

MIDIインプリメンテーション・チャート ……73

MIDIマスター・キーボード ……………11

－O－

OMNI ……………………………64

OUTPUT …………………………34

－P－

PAN ………………………………60

PCM ………………………………35

PITCH ……………………………26

PLY1 ………………………………40

PLY2 ………………………………40

PREV ………………………………7

－R－

RELEASE ………………………49, 56

－S－

S－COMMON ……………………43

SOLO ………………………………40

SUSTAIN …………………………49, 55

－W－

WRITE ……………………………57

ファクトリー プリセット音色への リセット

(SYSTEM) + (PREV)

電源ON

KAWAI

本社　〒430 静岡県浜松市寺島町200番地　TEL.0534-57-1277

9008M

16 BIT DIGITAL PERCUSSION SYNTHESIZER

XD-5

PATCH LIST(FACTORY PRESET)

CONTENTS

PATCH LIST
SINGLE
KIT
OUTPUT
KIT PATCH KEY ASSIGN

KAWAI

SINGLE PATCH

	A	B	C	D
1	FeelItKick	SC Snare	Plant Tom	Agogo
2	TronicKick	JazzSnare	PwrRoomLow	Cowbell
3	Dry Kick	RadioSnare	PwrRoomHi	BobCowbell
4	Dry Lite	Deep Snare	BrtRoomLow	Hi Timbale
5	Can Kick	Reggae Rim	BrtRoom Hi	Lo Timbale
6	DepecheKik	Pop Snare	E.Tom	Bongo
7	HrdRapFoot	Show Snare	Jazz	Conga
8	Show Kick	Foxx Snare	CombiEdge	Conga Slap
9	Surdu	Buzz Snare	RezoCymbal	ResoBlock
10	Hard Hat	HardRapSnr	GlassFlang	Tambourine
11	Loose Hat	HrdRapSnr2	NoiseCymbl	AC Rim
12	Multi Hat	NewJacSnr	Gong	Bob Rim
13	DrippngHat	Snap Snare	Star Ship	Twin Tabla
14	Timpanii	Escapade	MoreThrils	Clap
15	Xylophone	P Bass	AutoGroove	Snap
16	PoleBottle	Zeke Hit	Funky Beat	M-Wave 256

KIT PATCH

1	UNIVERSKIT
2	HOUSE KIT
3	ROCK KIT
4	LATIN/JAZZ
5	RAP KIT
6	AMBIENTKIT
7	MELODICKIT
8	UCanHipHop
9	XYLO 88
10	UNIVERSKI2
11	XD-5 KIT
12	XD-5 KIT
13	XD-5 KIT
14	XD-5 KIT
15	XD-5 KIT
16	XD-5 KIT

OUTPUT PATCH

	A	B	C	D	E	F	G	H
1	0	−7	−3	0	0	0	3	7
2	I1	−7	−4	−1	1	2	4	7
3	0	−7	−4	0	I2	0	4	7
4	0	−7	−4	I3	0	0	4	7
5	I1	−7	−4	0	I2	1	4	7
6	I1	−7	−3	I3	I2	0	3	7
7	I1	−7	−3	I3	I2	I4	3	7
8	I1	−7	I5	I3	I2	I4	I6	7
9	−1	−7	−5	−3	1	3	5	7
10	0	−7	−3	0	0	0	3	7
11	0	−7	−3	0	0	0	3	7
12	0	−7	−3	0	0	0	3	7
13	0	−7	−3	0	0	0	3	7
14	0	−7	−3	0	0	0	3	7
15	0	−7	−3	0	0	0	3	7
16	0	−7	−3	0	0	0	3	7

KIT PATCH

I -1	UNIVERSKIT

KEY NO.	NOTE NO.	INST NAME	SNGL NO.
A -1	21	FeelItKick	IA-1
A# -1	22	TronicKick	IA-2
B -1	23	Dry Kick	IA-3
C 0	24	Dry Lite	IA-4
C# 0	25	Can Kick	IA-5
D 0	26	DepecheKik	IA-6
D# 0	27	HrdRapFoot	IA-7
E 0	28	Show Kick	IA-8
F 0	29	Surdu	IA-9
F# 0	30	Hard Hat	IA-10
G 0	31	Loose Hat	IA-11
G# 0	32	Multi Hat	IA-12
A 0	33	DrippngHat	IA-13
A# 0	34	Timpanii	IA-14
B 0	35	Dry Lite	IA-4
C 1	36	Show Kick	IA-8
C# 1	37	AC Rim	ID-11
D 1	38	Deep Snare	IB-4
D# 1	39	Clap	ID-14
E 1	40	SC Snare	IB-1
F 1	41	PwrRoomLow	IC-2
F# 1	42	Multi Hat	IA-12
G 1	43	Plant Tom	IC-1
G# 1	44	Multi Hat	IA-12
A 1	45	PwrRoomLow	IC-2
A# 1	46	Multi Hat	IA-12
B 1	47	Plant Tom	IC-1
C 2	48	PwrRoom Hi	IC-3
C# 2	49	RezoCymbal	IC-9
D 2	50	Plant Tom	IC-1
D# 2	51	Jazz	IC-7
E 2	52	RezoCymbal	IC-9
F 2	53	CombiEdge	IC-8
F# 2	54	Tambourine	ID-10
G 2	55	RezoCymbal	IC-9
G# 2	56	Cowbell	ID-2
A 2	57	RezoCymbal	IC-9
A# 2	58	Escapade	IB-14
B 2	59	Jazz	IC-7
C 3	60	Bongo	ID-6
C# 3	61	Bongo	ID-6
D 3	62	Conga Slap	ID-8
D# 3	63	Conga	ID-7
E 3	64	Conga	ID-7

KEY NO.	NOTE NO.	INST NAME	SNGL NO.
F 3	65	Hi Timbale	ID-4
F# 3	66	Lo Timbale	ID-5
G 3	67	Agogo	ID-1
G# 3	68	Agogo	ID-1
A 3	69	M-Wave 256	ID-16
A# 3	70	M-Wave 256	ID-16
B 3	71	PoleBottle	IA-16
C 4	72	PoleBottle	IA-16
C# 4	73	Tambourine	ID-10
D 4	74	Twin Tabla	ID-13
D# 4	75	Bob Rim	ID-12
E 4	76	Twin Tabla	ID-13
F 4	77	Twin Tabla	ID-13
F# 4	78	PoleBottle	IA-16
G 4	79	Timpanii	IA-14
G# 4	80	Timpanii	IA-14
A 4	81	Timpanii	IA-14
A# 4	82	ResoBlock	ID-9
B 4	83	DepecheKik	IA-6
C 5	84	Can Kick	IA-5
C# 5	85	Dry Lite	IA-4
D 5	86	Buzz Snare	IB-9
D# 5	87	JazzSnare	IB-2
E 5	88	RadioSnare	IB-3
F 5	89	BrtRoomLow	IC-4
F# 5	90	Loose Hat	IA-11
G 5	91	BrtRoom Hi	IC-5
G# 5	92	Multi Hat	IA-12
A 5	93	BrtRoom Hi	IC-5
A# 5	94	DrippngHat	IA-13
B 5	95	MoreThrils	IC-14
C 6	96	Star Ship	IC-13
C# 6	97	MoreThrils	IC-14
D 6	98	Star Ship	IC-13
D# 6	99	Escapade	IB-14
E 6	100	PoleBottle	IA-16
F 6	101	SC Snare	IB-1
F# 6	102	JazzSnare	IB-2
G 6	103	RadioSnare	IB-3
G# 6	104	Deep Snare	IB-4
A 6	105	Reggae Rim	IB-5
A# 6	106	Pop Snare	IB-6
B 6	107	Show Snare	IB-7
C 7	108	Foxx Snare	IB-8

KIT PATCH

I -2	HOUSE KIT

KEY NO.	NOTE NO.	INST NAME	SNGL NO.
A -1	21	FeelItKick	IA-1
A#-1	22	TronicKick	IA-2
B -1	23	Dry Kick	IA-3
C 0	24	Dry Lite	IA-4
C# 0	25	Can Kick	IA-5
D 0	26	DepecheKik	IA-6
D# 0	27	HrdRapFoot	IA-7
E 0	28	Show Kick	IA-8
F 0	29	Surdu	IA-9
F# 0	30	Hard Hat	IA-10
G 0	31	Loose Hat	IA-11
G# 0	32	Multi Hat	IA-12
A 0	33	DrippngHat	IA-13
A# 0	34	Timpanii	IA-14
B 0	35	FeelItKick	IA-1
C 1	36	Show Kick	IA-8
C# 1	37	Bob Rim	ID-12
D 1	38	Pop Snare	IB-6
D# 1	39	Escapade	IB-14
E 1	40	Show Snare	IB-7
F 1	41	E.Tom	IC-6
F# 1	42	Loose Hat	IA-11
G 1	43	BrtRoomLow	IC-4
G# 1	44	Multi Hat	IA-12
A 1	45	E.Tom	IC-6
A# 1	46	Multi Hat	IA-12
B 1	47	BrtRoomLow	IC-4
C 2	48	E.Tom	IC-6
C# 2	49	RezoCymbal	IC-9
D 2	50	PwrRoom Hi	IC-3
D# 2	51	CombiEdge	IC-8
E 2	52	GlassFlang	IC-10
F 2	53	NoiseCymbl	IC-11
F# 2	54	MoreThrils	IC-14
G 2	55	BobCowbell	ID-3
G# 2	56	BobCowbell	ID-3
A 2	57	Clap	ID-14
A# 2	58	Snap	ID-15
B 2	59	CombiEdge	IC-8
C 3	60	Conga	ID-7
C# 3	61	Conga	ID-7
D 3	62	Conga Slap	ID-8
D# 3	63	Conga	ID-7
E 3	64	Conga	ID-7

KEY NO.	NOTE NO.	INST NAME	SNGL NO.
F 3	65	Reggae Rim	IB-5
F# 3	66	Pop Snare	IB-6
G 3	67	Foxx Snare	IB-8
G# 3	68	Snap Snare	IB-13
A 3	69	HrdRapSnr2	IB-11
A# 3	70	NewJacSnr	IB-12
B 3	71	FeelItKick	IA-1
C 4	72	Zeke Hit	IB-16
C# 4	73	Zeke Hit	IB-16
D 4	74	Zeke Hit	IB-16
D# 4	75	Zeke Hit	IB-16
E 4	76	Zeke Hit	IB-16
F 4	77	Zeke Hit	IB-16
F# 4	78	Zeke Hit	IB-16
G 4	79	Zeke Hit	IB-16
G# 4	80	Zeke Hit	IB-16
A 4	81	Zeke Hit	IB-16
A# 4	82	Zeke Hit	IB-16
B 4	83	Zeke Hit	IB-16
C 5	84	Zeke Hit	IB-16
C# 5	85	Zeke Hit	IB-16
D 5	86	Zeke Hit	IB-16
D# 5	87	Zeke Hit	IB-16
E 5	88	Zeke Hit	IB-16
F 5	89	Zeke Hit	IB-16
F# 5	90	Zeke Hit	IB-16
G 5	91	Zeke Hit	IB-16
G# 5	92	Zeke Hit	IB-16
A 5	93	Zeke Hit	IB-16
A# 5	94	Zeke Hit	IB-16
B 5	95	Zeke Hit	IB-16
C 6	96	Zeke Hit	IB-16
C# 6	97	Zeke Hit	IB-16
D 6	98	Zeke Hit	IB-16
D# 6	99	Zeke Hit	IB-16
E 6	100	Zeke Hit	IB-16
F 6	101	Zeke Hit	IB-16
F# 6	102	Zeke Hit	IB-16
G 6	103	Zeke Hit	IB-16
G# 6	104	Zeke Hit	IB-16
A 6	105	Zeke Hit	IB-16
A# 6	106	Zeke Hit	IB-16
B 6	107	Zeke Hit	IB-16
C 7	108	Zeke Hit	IB-16

KIT PATCH

I -3	ROCK KIT

KEY NO.	NOTE NO.	INST NAME	SNGL NO.
A -1	21	Timpanii	IA-14
A#-1	22	Timpanii	IA-14
B -1	23	Timpanii	IA-14
C 0	24	Timpanii	IA-14
C# 0	25	Timpanii	IA-14
D 0	26	Timpanii	IA-14
D# 0	27	Timpanii	IA-14
E 0	28	Timpanii	IA-14
F 0	29	Timpanii	IA-14
F# 0	30	Timpanii	IA-14
G 0	31	Timpanii	IA-14
G# 0	32	Timpanii	IA-14
A 0	33	Timpanii	IA-14
A# 0	34	Timpanii	IA-14
B 0	35	Can Kick	IA-5
C 1	36	Can Kick	IA-5
C# 1	37	AC Rim	ID-11
D 1	38	Deep Snare	IB-4
D# 1	39	Clap	ID-14
E 1	40	RadioSnare	IB-3
F 1	41	Plant Tom	IC-1
F# 1	42	Multi Hat	IA-12
G 1	43	Plant Tom	IC-1
G# 1	44	Multi Hat	IA-12
A 1	45	Plant Tom	IC-1
A# 1	46	Multi Hat	IA-12
B 1	47	Plant Tom	IC-1
C 2	48	Plant Tom	IC-1
C# 2	49	RezoCymbal	IC-9
D 2	50	Plant Tom	IC-1
D# 2	51	CombiEdge	IC-8
E 2	52	Gong	IC-12
F 2	53	Jazz	IC-7
F# 2	54	Tambourine	ID-10
G 2	55	RezoCymbal	IC-9
G# 2	56	Cowbell	ID-2
A 2	57	Cowbell	ID-2
A# 2	58	SC Snare	IB-1
B 2	59	E.Tom	IC-6
C 3	60	E.Tom	IC-6
C# 3	61	E.Tom	IC-6
D 3	62	E.Tom	IC-6
D# 3	63	E.Tom	IC-6
E 3	64	E.Tom	IC-6

KEY NO.	NOTE NO.	INST NAME	SNGL NO.
F 3	65	Star Ship	IC-13
F# 3	66	Star Ship	IC-13
G 3	67	Star Ship	IC-13
G# 3	68	Twin Tabla	ID-13
A 3	69	M-Wave 256	ID-16
A# 3	70	Twin Tabla	ID-13
B 3	71	Can Kick	IA-5
C 4	72	P Bass	IB-15
C# 4	73	P Bass	IB-15
D 4	74	P Bass	IB-15
D# 4	75	P Bass	IB-15
E 4	76	P Bass	IB-15
F 4	77	P Bass	IB-15
F# 4	78	P Bass	IB-15
G 4	79	P Bass	IB-15
G# 4	80	P Bass	IB-15
A 4	81	P Bass	IB-15
A# 4	82	P Bass	IB-15
B 4	83	P Bass	IB-15
C 5	84	P Bass	IB-15
C# 5	85	P Bass	IB-15
D 5	86	P Bass	IB-15
D# 5	87	P Bass	IB-15
E 5	88	P Bass	IB-15
F 5	89	P Bass	IB-15
F# 5	90	P Bass	IB-15
G 5	91	P Bass	IB-15
G# 5	92	P Bass	IB-15
A 5	93	P Bass	IB-15
A# 5	94	P Bass	IB-15
B 5	95	P Bass	IB-15
C 6	96	P Bass	IB-15
C# 6	97	P Bass	IB-15
D 6	98	P Bass	IB-15
D# 6	99	P Bass	IB-15
E 6	100	P Bass	IB-15
F 6	101	P Bass	IB-15
F# 6	102	P Bass	IB-15
G 6	103	P Bass	IB-15
G# 6	104	P Bass	IB-15
A 6	105	P Bass	IB-15
A# 6	106	P Bass	IB-15
B 6	107	P Bass	IB-15
C 7	108	P Bass	IB-15

K I T P A T C H

I -4	LATIN/JAZZ

KEY NO.	NOTE NO.	INST NAME	SNGL NO.
A -1	21	FeelItKick	IA-1
A#-1	22	TronicKick	IA-2
B -1	23	Dry Kick	IA-3
C 0	24	Dry Lite	IA-4
C# 0	25	Can Kick	IA-5
D 0	26	DepecheKik	IA-6
D# 0	27	HrdRapFoot	IA-7
E 0	28	Show Kick	IA-8
F 0	29	Surdu	IA-9
F# 0	30	Hard Hat	IA-10
G 0	31	Loose Hadt	IA-11
G# 0	32	Multi Hat	IA-12
A 0	33	DrippngHat	IA-13
A# 0	34	Timpanii	IA-14
B 0	35	Dry Kick	IA-3
C 1	36	Surdu	IA-9
C# 1	37	AC Rim	ID-11
D 1	38	JazzSnare	IB-2
D# 1	39	Clap	ID-14
E 1	40	RadioSnare	IB-3
F 1	41	Lo Timbale	ID-5
F# 1	42	Loose Hat	IA-11
G 1	43	PwrRoomLow	IC-2
G# 1	44	Multi Hat	IA-12
A 1	45	Lo Timbale	ID-5
A# 1	46	Multi Hat	IA-12
B 1	47	PwrRoom Hi	IC-3
C 2	48	Lo Timbale	ID-5
C# 2	49	RezoCymbal	IC-9
D 2	50	PwrRoom Hi	IC-3
D# 2	51	Jazz	IC-7
E 2	52	RezoCymbal	IC-9
F 2	53	Jazz	IC-7
F# 2	54	Tambourine	ID-10
G 2	55	RezoCymbal	IC-9
G# 2	56	Cowbell	ID-2
A 2	57	Cowbell	ID-2
A# 2	58	Reggae Rim	IB-5
B 2	59	Cowbell	ID-2
C 3	60	Bongo	ID-6
C# 3	61	Bongo	ID-6
D 3	62	Conga Slap	ID-8
D# 3	63	Conga	ID-7
E 3	64	Conga	ID-7
F 3	65	Conga	ID-7
F# 3	66	Hi Timbale	ID-4
G 3	67	Lo Timbale	ID-5
G# 3	68	Hi Timbale	ID-4
A 3	69	RezoCymbal	IC-9
A# 3	70	M-Wave 256	ID-16
B 3	71	Dry Kick	IA-3
C 4	72	Agogo	ID-1
C# 4	73	Agogo	ID-1
D 4	74	Agogo	ID-1
D# 4	75	Agogo	ID-1
E 4	76	Agogo	ID-1
F 4	77	ResoBlock	ID-9
F# 4	78	ResoBlock	ID-9
G 4	79	ResoBlock	ID-9
G# 4	80	ResoBlock	ID-9
A 4	81	ResoBlock	ID-9
A# 4	82	ResoBlock	ID-9
B 4	83	M-Wave 256	ID-16
C 5	84	Xylophone	IA-15
C# 5	85	Xylophone	IA-15
D 5	86	Xylophone	IA-15
D# 5	87	Xylophone	IA-15
E 5	88	Xylophone	IA-15
F 5	89	Xylophone	IA-15
F# 5	90	Xylophone	IA-15
G 5	91	Xylophone	IA-15
G# 5	92	Xylophone	IA-15
A 5	93	Xylophone	IA-15
A# 5	94	Xylophone	IA-15
B 5	95	Xylophone	IA-15
C 6	96	Xylophone	IA-15
C# 6	97	Xylophone	IA-15
D 6	98	Xylophone	IA-15
D# 6	99	Xylophone	IA-15
E 6	100	Xylophone	IA-15
F 6	101	Xylophone	IA-15
F# 6	102	Xylophone	IA-15
G 6	103	Xylophone	IA-15
G# 6	104	Xylophone	IA-15
A 6	105	Xylophone	IA-15
A# 6	106	Xylophone	IA-15
B 6	107	Xylophone	IA-15
C 7	108	Xylophone	IA-15

KIT PATCH

I -5	RAP KIT

KEY NO.	NOTE NO.	INST NAME	SNGL NO.
A -1	21	FeelItKick	IA-1
A# -1	22	TronicKick	IA-2
B -1	23	Dry Kick	IA-3
C 0	24	Dry Lite	IA-4
C# 0	25	Can Kick	IA-5
D 0	26	DepecheKik	IA-6
D# 0	27	HrdRapFoot	IA-7
E 0	28	Show Kick	IA-8
F 0	29	Surdu	IA-9
F# 0	30	Hard Hat	IA-10
G 0	31	Loose Hat	IA-11
G# 0	32	Multi Hat	IA-12
A 0	33	DrippngHat	IA-13
A# 0	34	Timpanii	IA-14
B 0	35	TronicKick	IA-2
C 1	36	HrdRapFoot	IA-7
C# 1	37	Bob Rim	ID-12
D 1	38	HardRapSnr	IB-10
D# 1	39	Clap	ID-14
E 1	40	HrdRapSnr2	IB-11
F 1	41	TronicKick	IA-2
F# 1	42	BobCowbell	ID-3
G 1	43	E.Tom	IC-6
G# 1	44	Loose Hat	IA-11
A 1	45	PwrRoom Hi	IC-3
A# 1	46	DrippngHat	IA-13
B 1	47	E.Tom	IC-6
C 2	48	PwrRoom Hi	IC-3
C# 2	49	NoiseCymbl	IC-11
D 2	50	E.Tom	IC-6
D# 2	51	MoreThrils	IC-14
E 2	52	GlassFlang	IC-10
F 2	53	NoiseCymbl	IC-11
F# 2	54	MoreThrils	IC-14
G 2	55	NewJacSnr	IB-12
G# 2	56	RadioSnare	IB-3
A 2	57	Snap Snare	IB-13
A# 2	58	Snap	ID-15
B 2	59	Gong	IC-12
C 3	60	TronicKick	IA-2
C# 3	61	TronicKick	IA-2
D 3	62	Bongo	ID-6
D# 3	63	FeelItKick	IA-1
E 3	64	FeelItKick	IA-1

KEY NO.	NOTE NO.	INST NAME	SNGL NO.
F 3	65	DepecheKik	IA-6
F# 3	66	DepecheKik	IA-6
G 3	67	BobCowbell	ID-3
G# 3	68	BobCowbell	ID-3
A 3	69	NewJacSnr	IB-12
A# 3	70	TronicKick	IA-2
B 3	71	TronicKick	IA-2
C 4	72	P Bass	IB-15
C# 4	73	P Bass	IB-15
D 4	74	P Bass	IB-15
D# 4	75	P Bass	IB-15
E 4	76	P Bass	IB-15
F 4	77	P Bass	IB-15
F# 4	78	P Bass	IB-15
G 4	79	P Bass	IB-15
G# 4	80	P Bass	IB-15
A 4	81	P Bass	IB-15
A# 4	82	P Bass	IB-15
B 4	83	P Bass	IB-15
C 5	84	P Bass	IB-15
C# 5	85	P Bass	IB-15
D 5	86	P Bass	IB-15
D# 5	87	P Bass	IB-15
E 5	88	P Bass	IB-15
F 5	89	P Bass	IB-15
F# 5	90	P Bass	IB-15
G 5	91	P Bass	IB-15
G# 5	92	P Bass	IB-15
A 5	93	P Bass	IB-15
A# 5	94	P Bass	IB-15
B 5	95	P Bass	IB-15
C 6	96	P Bass	IB-15
C# 6	97	P Bass	IB-15
D 6	98	P Bass	IB-15
D# 6	99	P Bass	IB-15
E 6	100	P Bass	IB-15
F 6	101	P Bass	IB-15
F# 6	102	P Bass	IB-15
G 6	103	P Bass	IB-15
G# 6	104	P Bass	IB-15
A 6	105	P Bass	IB-15
A# 6	106	P Bass	IB-15
B 6	107	P Bass	IB-15
C 7	108	P Bass	IB-15

KIT PATCH

I -6	AMBIENTKIT

KEY NO.	NOTE NO.	INST NAME	SNGL NO.
A -1	21	FeelItKick	IA-1
A#-1	22	TronicKick	IA-2
B -1	23	Dry Kick	IA-3
C 0	24	Dry Lite	IA-4
C# 0	25	Can Kick	IA-5
D 0	26	DepecheKik	IA-6
D# 0	27	HrdRapFoot	IA-7
E 0	28	Show Kick	IA-8
F 0	29	Surdu	IA-9
F# 0	30	Hard Hat	IA-10
G 0	31	Loose Hat	IA-11
G# 0	32	Multi Hat	IA-12
A 0	33	DrippngHat	IA-13
A# 0	34	Timpanii	IA-14
B 0	35	Show Kick	IA-8
C 1	36	DepecheKik	IA-6
C# 1	37	Snap	ID-15
D 1	38	Buzz Snare	IB-9
D# 1	39	Snap Snare	IB-13
E 1	40	Foxx Snare	IB-8
F 1	41	Plant Tom	IC-1
F# 1	42	Loose Hat	IA-11
G 1	43	Plant Tom	IC-1
G# 1	44	Multi Hat	IA-12
A 1	45	Plant Tom	IC-1
A# 1	46	Multi Hat	IA-12
B 1	47	Plant Tom	IC-1
C 2	48	Plant Tom	IC-1
C# 2	49	RezoCymbal	IC-9
D 2	50	Plant Tom	IC-1
D# 2	51	CombiEdge	IC-8
E 2	52	NoiseCymbl	IC-11
F 2	53	NoiseCymbl	IC-11
F# 2	54	MoreThrils	IC-14
G 2	55	Cowbell	ID-2
G# 2	56	Cowbell	ID-2
A 2	57	Clap	ID-14
A# 2	58	Snap	ID-15
B 2	59	Gong	IC-12
C 3	60	Gong	IC-12
C# 3	61	Gong	IC-12
D 3	62	Foxx Snare	IB-8
D# 3	63	Foxx Snare	IB-8
E 3	64	Foxx Snare	IB-8
F 3	65	Show Snare	IB-7
F# 3	66	Show Snare	IB-7
G 3	67	Agogo	ID-1
G# 3	68	Agogo	ID-1
A 3	69	M-Wave 256	ID-16
A# 3	70	M-Wave 256	ID-16
B 3	71	Show Kick	IA-8
C 4	72	P Bass	IB-15
C# 4	73	P Bass	IB-15
D 4	74	P Bass	IB-15
D# 4	75	P Bass	IB-15
E 4	76	P Bass	IB-15
F 4	77	P Bass	IB-15
F# 4	78	P Bass	IB-15
G 4	79	P Bass	IB-15
G# 4	80	P Bass	IB-15
A 4	81	P Bass	IB-15
A# 4	82	P Bass	IB-15
B 4	83	P Bass	IB-15
C 5	84	P Bass	IB-15
C# 5	85	P Bass	IB-15
D 5	86	P Bass	IB-15
D# 5	87	P Bass	IB-15
E 5	88	P Bass	IB-15
F 5	89	P Bass	IB-15
F# 5	90	P Bass	IB-15
G 5	91	P Bass	IB-15
G# 5	92	P Bass	IB-15
A 5	93	P Bass	IB-15
A# 5	94	P Bass	IB-15
B 5	95	P Bass	IB-15
C 6	96	P Bass	IB-15
C# 6	97	P Bass	IB-15
D 6	98	P Bass	IB-15
D# 6	99	P Bass	IB-15
E 6	100	P Bass	IB-15
F 6	101	P Bass	IB-15
F# 6	102	P Bass	IB-15
G 6	103	P Bass	IB-15
G# 6	104	P Bass	IB-15
A 6	105	P Bass	IB-15
A# 6	106	P Bass	IB-15
B 6	107	P Bass	IB-15
C 7	108	P Bass	IB-15

K I T   P A T C H

I -7	MELODICKIT

KEY NO.	NOTE NO.	INST NAME	SNGL NO.
A -1	21	P Bass	IB-15
A#-1	22	P Bass	IB-15
B -1	23	P Bass	IB-15
C 0	24	P Bass	IB-15
C# 0	25	P Bass	IB-15
D 0	26	P Bass	IB-15
D# 0	27	P Bass	IB-15
E 0	28	P Bass	IB-15
F 0	29	P Bass	IB-15
F# 0	30	P Bass	IB-15
G 0	31	P Bass	IB-15
G# 0	32	P Bass	IB-15
A 0	33	P Bass	IB-15
A# 0	34	P Bass	IB-15
B 0	35	Dry Lite	IA-4
C 1	36	Can Kick	IA-5
C# 1	37	AC Rim	ID-11
D 1	38	JazzSnare	IB-2
D# 1	39	Clap	ID-14
E 1	40	SC Snare	IB-1
F 1	41	PwrRoomLow	IC-2
F# 1	42	Multi Hat	IA-12
G 1	43	Plant Tom	IC-1
G# 1	44	Multi Hat	IA-12
A 1	45	PwrRoom Hi	IC-3
A# 1	46	Multi Hat	IA-12
B 1	47	Plant Tom	IC-1
C 2	48	PwrRoom Hi	IC-3
C# 2	49	RezoCymbal	IC-9
D 2	50	Plant Tom	IC-1
D# 2	51	CombiEdge	IC-8
E 2	52	Timpanii	IA-14
F 2	53	Timpanii	IA-14
F# 2	54	Timpanii	IA-14
G 2	55	Timpanii	IA-14
G# 2	56	Timpanii	IA-14
A 2	57	Timpanii	IA-14
A# 2	58	Timpanii	IA-14
B 2	59	Timpanii	IA-14
C 3	60	PoleBottle	IA-16
C# 3	61	PoleBottle	IA-16
D 3	62	PoleBottle	IA-16
D# 3	63	PoleBottle	IA-16
E 3	64	PoleBottle	IA-16
F 3	65	PoleBottle	IA-16
F# 3	66	PoleBottle	IA-16
G 3	67	PoleBottle	IA-16
G# 3	68	PoleBottle	IA-16
A 3	69	PoleBottle	IA-16
A# 3	70	PoleBottle	IA-16
B 3	71	PoleBottle	IA-16
C 4	72	PoleBottle	IA-16
C# 4	73	PoleBottle	IA-16
D 4	74	PoleBottle	IA-16
D# 4	75	PoleBottle	IA-16
E 4	76	PoleBottle	IA-16
F 4	77	PoleBottle	IA-16
F# 4	78	PoleBottle	IA-16
G 4	79	PoleBottle	IA-16
G# 4	80	PoleBottle	IA-16
A 4	81	P Bass	IB-15
A# 4	82	P Bass	IB-15
B 4	83	P Bass	IB-15
C 5	84	P Bass	IB-15
C# 5	85	P Bass	IB-15
D 5	86	P Bass	IB-15
D# 5	87	P Bass	IB-15
E 5	88	P Bass	IB-15
F 5	89	P Bass	IB-15
F# 5	90	P Bass	IB-15
G 5	91	P Bass	IB-15
G# 5	92	P Bass	IB-15
A 5	93	P Bass	IB-15
A# 5	94	P Bass	IB-15
B 5	95	P Bass	IB-15
C 6	96	P Bass	IB-15
C# 6	97	P Bass	IB-15
D 6	98	P Bass	IB-15
D# 6	99	P Bass	IB-15
E 6	100	P Bass	IB-15
F 6	101	P Bass	IB-15
F# 6	102	P Bass	IB-15
G 6	103	P Bass	IB-15
G# 6	104	P Bass	IB-15
A 6	105	P Bass	IB-15
A# 6	106	P Bass	IB-15
B 6	107	P Bass	IB-15
C 7	108	P Bass	IB-15

KIT PATCH

P-8	UCanHipHop

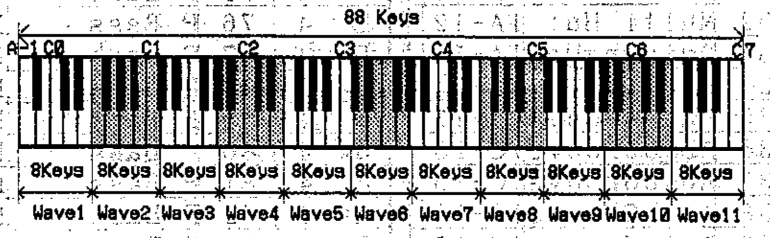
KEY NO.	NOTE NO.	INST NAME	SNGL NO.	KEY NO.	NOTE NO.	INST NAME	SNGL NO.
A -1	21	FeelItKick	IA-1	F 3	65	Funky Beat	IC-16
A#-1	22	TronicKick	IA-2	F# 3	66	Funky Beat	IC-16
B -1	23	Dry Kick	IA-3	G 3	67	Funky Beat	IC-16
C 0	24	Dry Lite	IA-4	G# 3	68	Hard Hat	IA-10
C# 0	25	Can Kick	IA-5	A 3	69	Funky Beat	IC-16
D 0	26	DepecheKik	IA-6	A# 3	70	DrippngHat	IA-13
D# 0	27	HrdRapFoot	IA-7	B 3	71	Funky Beat	IC-16
E 0	28	Show Kick	IA-8	C 4	72	Funky Beat	IC-16
F 0	29	Surdu	IA-9	C# 4	73	P Bass	IB-15
F# 0	30	Hard Hat	IA-10	D 4	74	P Bass	IB-15
G 0	31	Loose Hat	IA-11	D# 4	75	P Bass	IB-15
G# 0	32	Multi Hat	IA-12	E 4	76	P Bass	IB-15
A 0	33	DrippngHat	IA-13	F 4	77	P Bass	IB-15
A# 0	34	Timpani	IA-14	F# 4	78	P Bass	IB-15
B 0	35	AutoGroove	IC-15	G 4	79	P Bass	IB-15
C 1	36	AutoGroove	IC-15	G# 4	80	P Bass	IB-15
C# 1	37	AutoGroove	IC-15	A 4	81	P Bass	IB-15
D 1	38	AutoGroove	IC-15	A# 4	82	P Bass	IB-15
D# 1	39	AutoGroove	IC-15	B 4	83	P Bass	IB-15
E 1	40	AutoGroove	IC-15	C 5	84	P Bass	IB-15
F 1	41	AutoGroove	IC-15	C# 5	85	P Bass	IB-15
F# 1	42	AutoGroove	IC-15	D 5	86	P Bass	IB-15
G 1	43	AutoGroove	IC-15	D# 5	87	P Bass	IB-15
G# 1	44	DrippngHat	IA-13	E 5	88	P Bass	IB-15
A 1	45	AutoGroove	IC-15	F 5	89	P Bass	IB-15
A# 1	46	Hard Hat	IA-10	F# 5	90	P Bass	IB-15
B 1	47	AutoGroove	IC-15	G 5	91	P Bass	IB-15
C 2	48	Funky Beat	IC-16	G# 5	92	P Bass	IB-15
C# 2	49	Funky Beat	IC-16	A 5	93	P Bass	IB-15
D 2	50	AutoGroove	IC-15	A# 5	94	P Bass	IB-15
D# 2	51	Zeke Hit	IB-16	B 5	95	P Bass	IB-15
E 2	52	Zeke Hit	IB-16	C 6	96	P Bass	IB-15
F 2	53	Zeke Hit	IB-16	C# 6	97	P Bass	IB-15
F# 2	54	Zeke Hit	IB-16	D 6	98	P Bass	IB-15
G 2	55	Zeke Hit	IB-16	D# 6	99	P Bass	IB-15
G# 2	56	Zeke Hit	IB-16	E 6	100	P Bass	IB-15
A 2	57	Zeke Hit	IB-16	F 6	101	P Bass	IB-15
A# 2	58	Zeke Hit	IB-16	F# 6	102	P Bass	IB-15
B 2	59	Zeke Hit	IB-16	G 6	103	P Bass	IB-15
C 3	60	Funky Beat	IC-16	G# 6	104	P Bass	IB-15
C# 3	61	Funky Beat	IC-16	A 6	105	P Bass	IB-15
D 3	62	Funky Beat	IC-16	A# 6	106	P Bass	IB-15
D# 3	63	Funky Beat	IC-16	B 6	107	P Bass	IB-15
E 3	64	Funky Beat	IC-16	C 7	108	P Bass	IB-15

MULTI SPLIT WAVE

Waves No.253-256 are "MULTI SPLIT WAVES". A MULTI SPLIT WAVE consists of a combination of 11 waves split across the keyboard as illustrated below. (See "WAVE LIST")

マルチ・スプリット波形

WAVE No.253〜256は、「マルチ・スプリット波形」に設定されています。1つのマルチ・スプリット波形は、11種類の音色で構成されます。
（別冊『WAVE LIST』参照）
マルチ・スプリット波形を使用すると、1つのシングル・パッチで、11種類の音色を鳴らせます。11種類の音色の音域は、以下の図のように、設定されています。



This arrangement enables any of the 11 waves to be used within one patch just by playing the desired note. Examples of this are the factory single patches ID-16 M-Wave 256. With the Poly Mode set to MONO, one sound can be cut off by another. This is used to close the open hi-hat sound in patch IA-12 Multi Hat.

例えば、マルチ・スプリット波形は、ID-16 M-Wave 256で使用されます。
ポリ・モードを「MONO」に設定すれば、1つの音色の発音中、別の1つの音色を発音させることで、最初発音していた音色の発音を、止めさせられます。この方法を利用すれば、ハイハット・シンバルのオープンとクローズを制御できます。
IA-12 Multi Hat を演奏してみてください。

9009M
Printed in Japan
OW607B2-M

KAWAI

16 BIT DIGITAL PERCUSSION SYNTHESIZER

XD-5
WAVE LIST
MIDI DATA FORMAT

CONTENTS

1. RECOGNIZED RECEIVED DATA
2. EXCLUSIVE DATA FORMAT
3. EXCLUSIVE TRANSMITTED DATA
4. EXCLUSIVE RECOGNIZED RECEIVED DATA
5. SINGLE DATA LIST
6. KIT DATA LIST
7. OUTPUT PATCH DATA LIST
8. EXCLUSIVE FUNCTION TABLE
9. PROGRAM NO. CONVERT TABLE

GROUP	No.	NAME
DC	001	SINE
	002	SINE 13
	003	BRASS
	004	SQUARE 1
	005	RANDOM
	006	E. PNO 1
	007	E. BASS 1
	008	AC. BASS 1
	009	E. PNO 2
	010	E. PNO 3
	011	E. PNO 4
	012	DBL. REED
	013	SAWTOOTH
	014	E. PNO 5
	015	E. PNO 6
	016	HARMONICS 1
	017	E. BASS 2
	018	E. BASS 3
	019	BELL 1
	020	E. PNO 7
	021	CHIME 1
	022	HARMONICS 2
	023	CHIME 2
	024	ORGAN MELLOW
	025	ORGAN BRIGHT
	026	HARMONICS 5
	027	HIGH HARM 1
	028	HIGH HARM 2
	029	HARMONICS 4
	030	HARMONICS 5
	031	HIGH HARM 3
	032	HIGH HARM 4
	033	FRETLESS BASS
	034	SQUARE 2
	035	OCTAVE SQUARE
	036	PULSE
	037	AC. BASS 2
	038	E. BASS 4
	039	AC. BASS 3
	040	BELL 2
	041	PIANO
KICK	042	SUB WOOFER
	043	DRY KICK
	044	DRY LITE KICK
	045	ULTRA KICK
	046	CAN KICK
	047	BIG ROOM
	048	SURDU
	049	BOB KICK
SNARE	050	STWCOPEQ SN
	051	JAZZ SN
	052	7 MAPLE SN
	053	RADIO SN
	054	DEEP SN
	055	COMPREGGAE
	056	CLANK SN
	057	POP SNARE
	058	CAMEO SNARE
	059	BOB SNARE
RIM	060	X STICK
	061	BOB RIM
TOM	062	POWER TOM 10
	063	POWER TOM 12
	064	POWER TOM 16
	065	KITCHEN TOM HI
	066	KITCHEN TOM LOW
	067	PLANT TOM
HH	068	HH OPEN
	069	HH CLOSED
	070	HH FOOT
	071	BOB HAT
CYM	072	SIDE CYMBAL
	073	HEAVY EDGE
	074	BELL
	075	LIGHT EDGE
PERC	076	BOB CLAPS
	077	THE SNAP
	078	CONGA OPEN
	079	CONGA SLAP
	080	BOB TOM
	081	BONGO
	082	TIMBALE HI
	083	TIMBALE LO
	084	TABLA
	085	TALKING DRUM
	086	UDU
	087	SLIT DRUM
	088	WOOD BLOCK
	089	XYLOPHONE
	090	CLAVE
	091	BOB CLAVE
	092	CASTANET
	093	COWBELL
	094	AGOGO
	095	BOB COWBELL
	096	TAMBOURINE
	097	TRIANGLE
	098	WUHAN GONG
	099	MARK CHIME
	100	WHISTLE
	101	CUICA
	102	CABASA
	103	SHAKER LOOP
	104	SHAKER 1 SHOT
	105	ANALOG MARACA
PITCHED	106	BRASS HIT
	107	TIMPANI
	108	BASS
	109	BOTTLE
INDUSTRIAL	110	ICE BELL
	111	PIPE
	112	NEW DOOR
	113	CLICK
	114	METAL HIT
	115	GLASS MAX
	116	WHITE NOISE
REVERSE KICK	117	R DRY KICK
	118	R DRY LITE KICK
	119	R ULTRA KICK
	120	R CAN KICK
	121	R BIG ROOM
	122	R SURDU
	123	R BOB KICK
SNARE	124	R STWCOPEQ SN
	125	R JAZZ SN
	126	R 7 MAPLE SN
	127	R RADIO SN
	128	R DEEP SN
	129	R COMPREGGAE SN
	130	R CLANK SN
	131	R POP SNARE
	132	R CAMEO SNARE
	133	R BOB SNARE
	134	R X STICK
RIM	135	R BOB RIM
TOM	136	R POWER TOM 10
	137	R POWER TOM 12
	138	R POWER TOM 16
	139	R KITCHEN TOM HI
	140	R KITCHEN TOM LOW
	141	R PLANT TOM
HH	142	R HH OPEN
	143	R HH CLOSED
	144	R HH FOOT
	145	R BOB HAT
CYM	146	R SIDE CYMBAL
	147	R HEAVY EDGE
	148	R BELL
	149	R LIGHT EDGE
PERC	150	R BOB CLAPS
	151	R SNAP
	152	R CONGA OPEN
	153	R CONGA SLAP
	154	R BOB TOM
	155	R BONGO
	156	R TIMBALE HI

GROUP	No.	NAME
	157	R TIMBALE LO
	158	R TALKING DRUM
	159	R UDU
	160	R SLIT DRUM
	161	R WOOD BLOCK
	162	R XYLOPHONE
	163	R CLAVE
	164	R BOB CLAVE
	165	R CASTANET
	166	R COWBELL
	167	R AGOGO
	168	R BOB COWBELL
	169	R TAMBOURINE
	170	R WUHAN GONG
	171	R MARK CHIME
	172	R WHISTLE
	173	R CUICA
	174	R CABASA
	175	R SHAKER 1 SHOT
	176	R ANALOG MARACA
PITCHED	177	R BRASS HIT
	178	R TIMPANI
	179	R BASS
IND	180	R ICE BELL
	181	R PIPE
	182	R NEW DOOR
	183	R CLICK
	184	R METAL HIT
	185	R GLASS MAX
REPEAT	186	SLIT DRUM REPEAT
	187	WOOD BLOCK REPEAT
	188	METAL HIT REPEAT
BODY KICK	189	B DRY KICK
	190	B DRY LITE KICK
	191	B ULTRA KICK
	192	B CAN KICK
	193	B BIG ROOM KICK
SN	194	B STWCOPEQ SN
	195	B JAZZ SN
	196	B 7 MAPLE SN
	197	B RADIO SN
	198	B DEEP SN
	199	B COMPREGGAE
	200	B CLANK SN
	201	B POP SNARE
	202	B CAMEO SNARE
	203	B BOB SNARE
RIM	204	B X STICK
TOM	205	B POWER TOM 10
	206	B POWER TOM 12
	207	B POWER TOM 16
	208	B KITCHEN TOM HI
	209	B KITCHEN TOM LOW
	210	B PLANT TOM
CYM	211	B SIDE CYMBAL
	212	B HEAVY EDGE
	213	B BELL
	214	B LIGHT EDGE
	215	B CONGA OPEN
PERC	216	B CONGA SLAP
	217	B BONGO
	218	B TIMBALE LO
	219	B.WUHANGONG
	220	B TIMPANI
IND	221	B ICE BELL
	222	B PIPE
	223	B NEW DOOR
	224	B METAL HIT
SHORT-HEAD	225	SH DRY LITE KICK
	226	SH RADIO SN
	227	SH CLANK SN
	228	SH POWER TOM 10
	229	SH PLANT TOM
	230	SH SIDE CYMBAL
REVERSE-HEAD	231	RH DRY KICK
	232	RH 7 MAPLE SN
	233	RH HH OPEN
OMNIBUS	234	OMNI 1
	235	OMNI 2
	236	OMNI 3
	237	OMNI 4
	238	OMNI 5
	239	OMNI 6
	240	OMNI 7
	241	OMNI 8
	242	OMNI 9
	243	OMNI 10
	244	OMNI 11
	245	OMNI 12
	246	OMNI 13
	247	OMNI 14
	248	OMNI 15
RANDOM	249	RANDOM NOISE 1
	250	RANDOM NOISE 2
	251	RANDOM NOISE 3
	252	RANDOM NOISE 4
11 SPLIT	253	SP1 STANDARD A GROUP*1
	254	SP2 STANDARD B GROUP*2
	255	SP3 LATIN GROUP*3
	256	SP4 HH GROUP*4

*1 DRY KICK(043), DRY LITE KICK(044), STWCOPEQ SN(050), JAZZ SN(051), 7 MAPLE SN(052), X STICK(060), POWER TOM 10(062), POWER TOM 12(063), SIDE CYMBAL(072), LIGHT EDGE(075), HEAVY EDGE(073)

*2 ULTRA KICK(045), CAN KICK(046), BIG ROOM(047), RADIO SN(053), DEEP SN(054), COMPREGGAE(055), CLANK SN(056), POWER TOM 16(064), PLANT TOM(067), BOB CLAPS(076), BOB SNARE(059)

*3 CONGA OPEN(078), BONGO(081), TIMBALE LO(083), TIMBALE HI(082), COWBELL(093), AGOGO(094), TAMBOURINE(096), CASTANET(092), ANALOG MARACA(105), TIMPANI(107), CLICK(113)

*4 R BIG ROOM(121), R 7 MAPLE SN(126), HH OPEN(068), HH CLOSED(069), HH FOOT(070), R HH OPEN(142), MARK CHIME(099), SHAKER 1 SHOT(104), CABASA(102), CUICA(101), TRIANGLE(097)

1. RECOGNIZED RECEIVED DATA

1st	2nd	3rd	Description	
1000nnnn	0kkkkkkk	0vvvvvvv	Note off	kkkkkkk=0~120 vvvvvvv=ignore
1001nnnn	0kkkkkkk	0vvvvvvv	Note on/off	kkkkkkk=0~120 vvvvvvv=1~127 Note on vvvvvvv=0 off
1011nnnn	00000111	0vvvvvvv	Main Volume	vvvvvvv=0~127
1100nnnn	0ppppppp	———	Program Change	ppppppp=0~63 Single A-1~D-16 ppppppp=64~79KIT (INT) 1~16 ppppppp=80~95KIT (EXT) 1~16
1011nnnn	01111011	00000000	All Notes off	
11111110	———	———	Active Sensing	

nnnn=Channel no.

2. EXCLUSIVE DATA FORMAT

2-1. KAWAI FORMAT

Followings is the exclusive data format of the XD-5 and is based on the "KAWAI MIDI EXCLUSIVE FORMAT".

XD-5 MIDI EXCLUSIVE FORMAT

Status	11110000	F0H	System exclusive
Kawai ID no.	01000000	40H	
Channel no.	0000nnnn	0nH	
Function no.	0fffffff		
Group no.	00000000	00H	Synthesizer group
Machine ID no.	00000110	06H	ID. no.
Sub1	0sssssss		Sub command1
Sub2	0sssssss		Sub command2
data	0xxxxxxx		
data	0xxxxxxx		
•			
•			
•			
data	0xxxxxxx		
data	0xxxxxxx		
EOX	11110111	F7H	

The Exclusive data is received only when the system RCV EXCL=ON, except ID request.

Function no. , Sub1 and Sub2 are listed in FUNCTION TABLE.

2-2. UNIVERSAL SYSTEM EXCLUSIVE FORMAT

XD-5 uses non-real time format for ID request. The following is the standard of the non-real time system exclusive messages.

Status	11110000	F0H	System exclusive
ID no.	01111110	7EH	Non-real time
Channel no.	0nnnnnnn		
Sub ID #1	0xxxxxxx		
Sub ID #2	0xxxxxxx		
data	0xxxxxxx		
data	0xxxxxxx		
•			
•			
•			
data	0xxxxxxx		
data	0xxxxxxx		
EOX	11110111	F7H	

3. EXCLUSIVE TRANSMITTED DATA

3-1. ONE SINGLE/KIT DATA DUMP

This message is transmitted after receiving the ONE BLOCK DATA REQ, the XD-5 transmits the one block data which is decided by it.
See SINGLE DATA LIST regarding the data.

Status	11110000	F0H	System exclusive
Kawai ID no.	01000000	40H	
Channel no.	0000nnnn	0nH	
Function no.	00100000	20H	One patch data dump
Group no.	00000000	00H	Synthesizer group
Machine ID no.	00000110	06H	XD-5 ID. no.
Sub status 1	000000x0	0xH	00H: int/02H:ext
Sub status 2	0xxxxxxx		0~63 SINGLE A-1 ~ D-16 64~79 KIT 1 ~ 16
data	0xxxxxxx		patch data s0/k0
data	0xxxxxxx		patch data s1/k1
data	0xxxxxxx		patch data s2/k2
•			
•			
•			
data	0xxxxxxx	patch data s92/k450	
data	0xxxxxxx	patch data s93/k451	
data	0xxxxxxx	patch data s94/k452	
EOX	11110111	F7H	

3-2. ONE OUTPUT PATCH DATA DUMP

This message is transmitted after receiving the ONE PATCH DATA REQ, the XD-5 transmits the one output patch data which is decided by it.
See OUTPUT PATCH DATA LIST regarding the data.

Status	11110000	F0H	System exclusive
Kawai ID no.	01000000	40H	
Channel no.	0000nnnn	0nH	
Function no.	00100000	20H	One patch data dump
Group no.	00000000	00H	Synthesizer group
Machine ID no.	00000110	06H	XD-5 ID. no.
Sub status 1	000000x1	0xH	01H:int/03H:ext
Sub status 2	0000xxxx		0~15 output patch 1~16
data	0xxxxxxx		patch data o0
data	0xxxxxxx		patch data o1
data	0xxxxxxx		patch data o2
•			
•			
•			
data	0xxxxxxx		patch data o6
data	0xxxxxxx		patch data o7
data	0xxxxxxx		patch data o8
EOX	11110111	F7H	

3-3. BLOCK SINGLE/KIT DATA DUMP

This message is transmitted when MIDI DUMP SELECT=*SGL or *KIT when "BLOCK PATCH REQUEST" is received.
If there is the check sum error patch, XD-5 aborts the data dump.

See SINGLE/KIT DATA LIST regarding the data.

Status	11110000	F0H	System exclusive
Kawai ID no.	01000000	40H	
Channel no.	0000nnnn	0nH	
Function no.	00100001	21H	block data dump
Group no.	00000000	00H	Synthesizer group
Machine ID no.	00000110	06H	XD-5 ID. no.
Sub status 1	000000x0	0xH	00H:int, 02H:ext
Sub status 2	0x000000	00H	all singles
		40H	all kits
data	0xxxxxxx		A-1 s0/1 k0 data
data	0xxxxxxx		A-1 s1/1 k1 data
data	0xxxxxxx		A-1 s2/1 k2 data
data	0xxxxxxx		A-1 s3/1 k3 data
:			
data	0xxxxxxx		A-1 s91/1 k449 data
data	0xxxxxxx		A-1 s92/1 k450 data
data	0xxxxxxx		A-1 s93/1 k451 data
data	0xxxxxxx		A-1 s94/1 k452 data
data	0xxxxxxx		A-2 s0/2 k0 data
data	0xxxxxxx		A-2 s1/2 k1 data
data	0xxxxxxx		A-2 s2/2 k2 data
data	0xxxxxxx		A-2 s3/2 k3 data
:			
data	0xxxxxxx		A-2 s91/2 k449 data
data	0xxxxxxx		A-2 s92/2 k450 data
data	0xxxxxxx		A-2 s93/2 k451 data
data	0xxxxxxx		A-2 s94/2 k452 data
data	0xxxxxxx		A-3 s0/3 k0 data
data	0xxxxxxx		A-3 s1/3 k1 data
data	0xxxxxxx		A-3 s2/3 k2 data
data	0xxxxxxx		A-3 s3/3 k3 data
:			
data	0xxxxxxx		A-3 s91/3 k449 data
data	0xxxxxxx		A-3 s92/3 k450 data
data	0xxxxxxx		A-3 s93/3 k451 data
data	0xxxxxxx		A-3 s94/3 k452 data
	A-4 single patch data/4 kit patch data		
	A-5 single patch data/5 kit patch data		
	:		
	A-16 single patch data/16 kit patch data		
	:		
	D-13 single patch data		
	D-14 single patch data		
	D-15 single patch data		
data	0xxxxxxx		D-16 s0 data
data	0xxxxxxx		D-16 s1 data
data	0xxxxxxx		D-16 s2 data
data	0xxxxxxx		D-16 s3 data
:			
data	0xxxxxxx		D-16 s91 data
data	0xxxxxxx		D-16 s92 data
data	0xxxxxxx		D-16 s93 data
data	0xxxxxxx		D-16 s94 data
EOX	11110111	F7H	

3-4. BLOCK OUTPUT PATCH DATA DUMP

This message is transmitted when MIDI DUMP SELECT=*OUT, or when "BLOCK PATCH REQUEST" is received.
If there is the check sum error patch, XD-5 aborts the data dump.

See OUTPUT PATCH DATA LIST regarding the data.

Status	11110000	F0H	System exclusive
Kawai ID no.	01000000	40H	
Channel no.	0000nnnn	0nH	
Function no.	00100001	21H	block data dump
Group no.	00000000	00H	Synthesizer group
Machine ID no.	00000110	06H	XD-5 ID. no.
Sub status 1	000000x1	0xH	01H:int, 03H:ext
Sub status 2	00000000	00H	all output patch
data	0xxxxxxx		OUTPUT PATCH-1 o0 data
data	0xxxxxxx		OUTPUT PATCH-1 o1 data
data	0xxxxxxx		OUTPUT PATCH-1 o2 data
data	0xxxxxxx		OUTPUT PATCH-1 o3 data
:			
data	0xxxxxxx		OUTPUT PATCH-1 o5 data
data	0xxxxxxx		OUTPUT PATCH-1 o6 data
data	0xxxxxxx		OUTPUT PATCH-1 o7 data
data	0xxxxxxx		OUTPUT PATCH-1 o8 data
data	0xxxxxxx		OUTPUT PATCH-2 o0 data
data	0xxxxxxx		OUTPUT PATCH-2 o1 data
data	0xxxxxxx		OUTPUT PATCH-2 o2 data
data	0xxxxxxx		OUTPUT PATCH-2 o3 data
:			
data	0xxxxxxx		OUTPUT PATCH-2 o5 data
data	0xxxxxxx		OUTPUT PATCH-2 o6 data
data	0xxxxxxx		OUTPUT PATCH-2 o7 data
data	0xxxxxxx		OUTPUT PATCH-2 o8 data
	OUTPUT PATCH-3 patch data		
	OUTPUT PATCH-4 patch data		
	OUTPUT PATCH-5 patch data		
	:		
	OUTPUT PATCH-13 patch data		
	OUTPUT PATCH-14 patch data		
	OUTPUT PATCH-15 patch data		
data	0xxxxxxx		OUTPUT PATCH-16 o0 data
data	0xxxxxxx		OUTPUT PATCH-16 o1 data
data	0xxxxxxx		OUTPUT PATCH-16 o2 data
data	0xxxxxxx		OUTPUT PATCH-16 o3 data
:			
data	0xxxxxxx		OUTPUT PATCH-16 o5 data
data	0xxxxxxx		OUTPUT PATCH-16 o6 data
data	0xxxxxxx		OUTPUT PATCH-16 o7 data
data	0xxxxxxx		OUTPUT PATCH-16 o8 data
EOX	11110111	F7H	

3-5. ALL PATCH DATA DUMP

This message is transmitted when MIDI DUMP SELECT=ALL, or when "ALL PATCH DATA REQUEST" is received.
XD-5 transmits all singles at first and all kits and all outputs.
The XD-5 aborts the data dump.

See KIT DATA LIST regarding the data.

Status	11110000	F0H	System exclusive
Kawai ID no.	01000000	40H	
Channel no.	0000nnnn	0nH	
Function no.	00100001	22H	All block data dump
Group no.	00000000	00H	Synthesizer group
Machine ID no.	00000110	06H	XD-5 ID. no.
Sub status 1	000000x0	0xH	00H:int, 02H:ext
Sub status 2	00000000	00H	
data	0xxxxxxx		A-1 s0 data
data	0xxxxxxx		A-1 s1 data
data	0xxxxxxx		A-1 s2 data
data	0xxxxxxx		A-1 s3 data
•			
•			
•			
data	0xxxxxxx		D-16 s127 data
data	0xxxxxxx		D-16 s128 data
data	0xxxxxxx		D-16 s129 data
data	0xxxxxxx		D-16 s130 data
data	0xxxxxxx		1 k0 data
data	0xxxxxxx		1 k1 data
data	0xxxxxxx		1 k2 data
data	0xxxxxxx		1 k3 data
•			
•			
•			
data	0xxxxxxx		16 k449 data
data	0xxxxxxx		16 k450 data
data	0xxxxxxx		16 k451 data
data	0xxxxxxx		16 k452 data
data	0xxxxxxx		OUTPUT PATCH-1 o0 data
data	0xxxxxxx		OUTPUT PATCH-1 o1 data
data	0xxxxxxx		OUTPUT PATCH-1 o2 data
data	0xxxxxxx		OUTPUT PATCH-1 o3 data
•			
•			
•			
data	0xxxxxxx		OUTPUT PATCH-16 o5 data
data	0xxxxxxx		OUTPUT PATCH-16 o6 data
data	0xxxxxxx		OUTPUT PATCH-16 o7 data
data	0xxxxxxx		OUTPUT PATCH-16 o8 data
EOX	11110111	F7H	

3-6. WRITE COMPLETE

When the received dump data has been completely written, the XD-5 transmits this message.

Status	11110000	F0H	System exclusive
Kawai ID no.	01000000	40H	
Channel no.	0000nnnn	0nH	
Function no.	01000000	40H	Write complete
Group no.	00000000	00H	Synthesizer group
Machine ID no.	00000110	06H	XD-5 ID. no.
EOX	11110111	F7H	

3-7. WRITE ERROR

If illegal data is found in the received dump data, the XD-5 transmits this message.

Status	11110000	F0H	System exclusive
Kawai ID no.	01000000	40H	
Channel no.	0000nnnn	0nH	
Function no.	010000xx	41H	write error
		42H	write error (protect)
		43H	write error (no card)
Group no.	00000000	00H	Synthesizer group
Machine ID no.	00000110	06H	XD-5 ID. no.
EOX	11110111	F7H	

3-8. IDENTITY REPLY

Receiving the ID request, the XD-5 transmits this message.

Status	11110000	F0H	System exclusive
ID no.	01111110	7EH	Non-real time
Channel no.	0nnnnnnn		
Sub ID #1	00000110	06H	General informaion
Sub ID #2	00000010	02H	Device identity reply
Kawai id	01000000	40H	Manufacturers ID
device family	00000000	00H	synth group LSB
device family	00000000	00H	synth goup MSB
device no.	00000110	06H	XD-5 ID LSB
device no.	00000000	00H	XD-5 ID MSB
format spec.	00000000	00H	format no. 00
format spec.	00000000	00H	format no. 00
format spec.	00000000	00H	format no. 00
format spec.	00000000	00H	format no. 00
EOX	11110111	F7H	

4. EXCLUSIVE RECOGNIZED RECEIVED DATA

4-1. ONE SINGLE/KIT DATA REQUEST

Status	11110000	F0H	System exclusive
Kawai ID no.	01000000	40H	
Channel no.	0000nnnn	0nH	
Function no.	00000000	00H	One patch data request
Group no.	00000000	00H	Synthesizer group
Machine ID no.	00000110	06H	XD-5 ID. no.
Sub status 1	000000x0	0xH	00H:int/02H:ext
Sub status 2	0bbbbbbb		single or kit patch no.
EOX	11110111	F7H	

4-2. ONE OUTPUT PATCH DATA REQUEST

Status	11110000	F0H	System exclusive
Kawai ID no.	01000000	40H	
Channel no.	0000nnnn	0nH	
Function no.	00000000	00H	One patch data request
Group no.	00000000	00H	Synthesizer group
Machine ID no.	00000110	06H	XD-5 ID. no.
Sub status 1	000000x1	0xH	01H:int/03H:ext
Sub status 2	00bbbbbb	0~0fH	output patch no.
EOX	11110111	F7H	

4-3. BLOCK SINGLE/KIT DATA REQUEST

Status	11110000	F0H	System exclusive
Kawai ID no.	01000000	40H	
Channel no.	0000nnnn	0nH	
Function no.	00000001	01H	block patch data request
Group no.	00000000	00H	Synthesizer group
Machine ID no.	00000110	06H	XD-5 ID. no.
Sub status 1	000000X0	0XH	00H:int/02H:ext
Sub status 2	0x000000	00H	single
		40H	kit
EOX	11110111	F7H	

4-4. BLOCK OUTPUT PATCH DATA REQUEST

Status	11110000	F0H	System exclusive
Kawai ID no.	01000000	40H	
Channel no.	0000nnnn	0nH	
Function no.	00000001	01H	block patch data request
Group no.	00000000	00H	Synthesizer group
Machine ID no.	00000110	06H	XD-5 ID. no.
Sub status 1	000000x1	0xH	01H:int/03H:ext
Sub status 2	0x000000	00H	
EOX	11110111	F7H	

4-5. ALL DATA REQUEST

Status	11110000	F0H	System exclusive
Kawai ID no.	01000000	40H	
Channel no.	0000nnnn	0nH	
Function no.	00000010	02H	all patch data request
Group no.	00000000	00H	Synthesizer group
Machine ID no.	00000110	06H	XD-5 ID. no.
Sub status 1	00000000	00H	00H:int/02H:ext
Sub status 2	00000000	00H	
EOX	11110111	F7H	

4-6. ONE SINGLE/KIT DATA DUMP

After recceiving this message, the XD-5 transmits "WRITE COMPLETE" if it is okay, or "WRITE ERROR" if it is not.

Status	11110000	F0H	System exclusive
Kawai ID no.	01000000	40H	
Channel no.	0000nnnn	0nH	
Function no.	00100000	20H	One patch data dump
Group no.	00000000	00H	Synthesizer group
Machine ID no.	00000110	06H	XD-5 ID. no.
Sub status 1	000000x0	0xH	00H:int/02H:ext
Sub status 2	0xxxxxxx		0~63 SINGLE A-1~D-16 64~79 KIT 1~16
data	0xxxxxxx		patch data s0/k0
data	0xxxxxxx		patch data s1/k1
data	0xxxxxxx		patch data s2/k2
•			
•			
•			
data	0xxxxxxx		patch data s92/k450
data	0xxxxxxx		patch data s93/k451
data	0xxxxxxx		patch data s94/k452
EOX	11110111	F7H	

4-7. ONE OUTPUT PATCH DATA DUMP

After recceiving this message, the XD-5 transmits "WRITE COMPLETE" if it is okay, or "WRITE ERROR" if it is not.

Status	11110000	F0H	System exclusive
Kawai ID no.	01000000	40H	
Channel no.	0000nnnn	0nH	
Function no.	00100000	20H	One patch data dump
Group no.	00000000	00H	Synthesizer group
Machine ID no.	00000110	06H	XD-5 ID. no.
Sub status 1	000000x1	0xH	01H:int/03H:ext
Sub status 2	0000xxxx		0~15 output 1~16
data	0xxxxxxx		patch data o0
data	0xxxxxxx		patch data o1
data	0xxxxxxx		patch data o2
•			
•			
•			
data	0xxxxxxx		patch data o6
data	0xxxxxxx		patch data o7
data	0xxxxxxx		patch data o8
EOX	11110111	F7H	

4-8. BLOCK SINGLE/KIT DATA DUMP

After recceiving this message, the XD-5 transmits "WRITE COMPLETE" if it is okay, or "WRITE ERROR" if it is not.

Status	11110000	F0H	System exclusive
Kawai ID no.	01000000	40H	
Channel no.	0000nnnn	0nH	
Function no.	00100001	21H	block data dump
Group no.	00000000	00H	Synthesizer group
Machine ID no.	00000110	06H	XD-5 ID. no.
Sub status 1	000000x0	0xH	00H:int/02H:ext
Sub status 2	0x000000	00H 40H	all singles all kits
data	0xxxxxxx		A-1 s0/1 k0 data
data	0xxxxxxx		A-1 s1/1 k1 data
data	0xxxxxxx		A-1 s2/1 k2 data
data	0xxxxxxx		A-1 s3/1 k3 data
	•		
	•		
	•		
data	0xxxxxxx		A-1 s91/1 k449 data
data	0xxxxxxx		A-1 s92/1 k450 data
data	0xxxxxxx		A-1 s93/1 k451 data
data	0xxxxxxx		A-1 s94/1 k452 data
data	0xxxxxxx		A-2 s0/2 k0 data
data	0xxxxxxx		A-2 s1/2 k1 data
data	0xxxxxxx		A-2 s2/2 k2 data
data	0xxxxxxx		A-2 s3/2 k3 data
	•		
	•		
	•		
data	0xxxxxxx		A-2 s91/2 k449 data
data	0xxxxxxx		A-2 s92/2 k450 data
data	0xxxxxxx		A-2 s93/2 k451 data
data	0xxxxxxx		A-2 s94/2 k452 data
data	0xxxxxxx		A-3 s0/3 k0 data
data	0xxxxxxx		A-3 s1/3 k1 data
data	0xxxxxxx		A-3 s2/3 k2 data
data	0xxxxxxx		A-3 s3/3 k3 data
	•		
	•		
	•		
data	0xxxxxxx		A-3 s91/3 k449 data
data	0xxxxxxx		A-3 s92/3 k450 data
data	0xxxxxxx		A-3 s93/3 k451 data
data	0xxxxxxx		A-3 s94/3 k452 data

A-4 single patch data/4 kit patch data
A-5 single patch data/5 kit patch data
•
A-16 single patch data/16 kit patch data
•
•
•
D-13 single patch data
D-14 single patch data
D-15 single patch data

data	0xxxxxxx		D-16 s0 data
data	0xxxxxxx		D-16 s1 data
data	0xxxxxxx		D-16 s2 data
data	0xxxxxxx		D-16 s3 data
	•		
	•		
	•		
data	0xxxxxxx		D-16 s91 data
data	0xxxxxxx		D-16 s92 data
data	0xxxxxxx		D-16 s93 data
data	0xxxxxxx		D-16 s94 data
EOX	11110111	F7H	

4-9. BLOCK OUTPUT DATA DUMP

After recceiving this message, the XD-5 transmits "WRITE COMPLETE" if it is okay, or "WRITE ERROR" if it is not.

Status	11110000	F0H	System exclusive
Kawai ID no.	01000000	40H	
Channel no.	0000nnnn	0nH	
Function no.	00100001	21H	block data dump
Group no.	00000000	00H	Synthesizer group
Machine ID no.	00000110	06H	XD-5 ID. no.
Sub status 1	000000x0	0xH	00H:int/02H:ext
Sub status 2	00000000	00H	all output
data	0xxxxxxx		OUTPUT PATCH-1 o0 data
data	0xxxxxxx		OUTPUT PATCH-1 o1 data
data	0xxxxxxx		OUTPUT PATCH-1 o2 data
data	0xxxxxxx		OUTPUT PATCH-1 o3 data
⋮			
data	0xxxxxxx		OUTPUT PATCH-1 o5 data
data	0xxxxxxx		OUTPUT PATCH-1 o6 data
data	0xxxxxxx		OUTPUT PATCH-1 o7 data
data	0xxxxxxx		OUTPUT PATCH-1 o8 data
data	0xxxxxxx		OUTPUT PATCH-2 o0 data
data	0xxxxxxx		OUTPUT PATCH-2 o1 data
data	0xxxxxxx		OUTPUT PATCH-2 o2 data
data	0xxxxxxx		OUTPUT PATCH-2 o3 data
⋮			
data	0xxxxxxx		OUTPUT PATCH-2 o5 data
data	0xxxxxxx		OUTPUT PATCH-2 o6 data
data	0xxxxxxx		OUTPUT PATCH-2 o7 data
data	0xxxxxxx		OUTPUT PATCH-2 o8 data
OUTPUT PATCH-3 patch data			
OUTPUT PATCH-4 patch data			
OUTPUT PATCH-5 patch data			
⋮			
OUTPUT PATCH-13 patch data			
OUTPUT PATCH-14 patch data			
OUTPUT PATCH-15 patch data			
data	0xxxxxxx		OUTPUT PATCH-16 o0 data
data	0xxxxxxx		OUTPUT PATCH-16 o1 data
data	0xxxxxxx		OUTPUT PATCH-16 o2 data
data	0xxxxxxx		OUTPUT PATCH-16 o3 data
⋮			
data	0xxxxxxx		OUTPUT PATCH-16 o5 data
data	0xxxxxxx		OUTPUT PATCH-16 o6 data
data	0xxxxxxx		OUTPUT PATCH-16 o7 data
data	0xxxxxxx		OUTPUT PATCH-16 o8 data
EOX	11110111	F7H	

4-10. ALL PATCH DATA DUMP

After recceiving this message, the XD-5 transmits "WRITE COMPLETE" if it is okay, or "WRITE ERROR" if it is not.

Status	11110000	F0H	System exclusive
Kawai ID no.	01000000	40H	
Channel no.	0000nnnn	0nH	
Function no.	00100010	22H	All block data dump
Group no.	00000000	00H	Synthesizer group
Machine ID no.	00000110	06H	XD-5 ID. no.
Sub status 1	000000x0	0xH	00H:int/02H:ext
Sub status 2	0x000000	00H	
data	0xxxxxxx		A-1 s0 data
data	0xxxxxxx		A-1 s1 data
data	0xxxxxxx		A-1 s2 data
data	0xxxxxxx		A-1 s3 data
⋮			
data	0xxxxxxx		D-16 s91 data
data	0xxxxxxx		D-16 s92 data
data	0xxxxxxx		D-16 s93 data
data	0xxxxxxx		D-16 s94 data
data	0xxxxxxx		1 k0 data
data	0xxxxxxx		1 k1 data
data	0xxxxxxx		1 k2 data
data	0xxxxxxx		1 k3 data
⋮			
data	0xxxxxxx		16 k449 data
data	0xxxxxxx		16 k450 data
data	0xxxxxxx		16 k451 data
data	0xxxxxxx		16 k452 data
data	0xxxxxxx		OUTPUT PATCH-1 o0 data
data	0xxxxxxx		OUTPUT PATCH-1 o1 data
data	0xxxxxxx		OUTPUT PATCH-1 o2 data
data	0xxxxxxx		OUTPUT PATCH-1 o3 data
⋮			
data	0xxxxxxx		OUTPUT PATCH-16 o5 data
data	0xxxxxxx		OUTPUT PATCH-16 o6 data
data	0xxxxxxx		OUTPUT PATCH-16 o7 data
data	0xxxxxxx		OUTPUT PATCH-16 o8 data
EOX	11110111	F7H	

4-11. WRITE COMPLETE

Status	11110000	F0H	System exclusive
Kawai ID no.	01000000	40H	
Channel no.	0000nnnn	0nH	
Function no.	01000000	40H	Write complete
Group no.	00000000	00H	Synthesizer group
Machine ID no.	00000110	06H	XD-5 ID. no.
EOX	11110111	F7H	

4-12. WRITE ERROR

Status	11110000	F0H	System exclusive
Kawai ID no.	01000000	40H	
Channel no.	0000nnnn	0nH	
Function no.	010000xx	41H	write error
		42H	write error (protect)
		43H	write error (no card)
Group no.	00000000	00H	Synthesizer group
Machine ID no.	00000110	06H	XD-5 ID. no.
EOX	11110111	F7H	

4-13. IDENTITY REQUEST

Receiving this message, the XD-5 transmits idenity reply.

Status	11110000	F0H	System exclusive
ID no.	01111110	7EH	Non-real time
Channel no.	0nnnnnnn		
Sub ID #1	00000110	06H	General informaion
Sub ID #2	00000001	01H	Identity request
EOX	11110111	F7H	

4-14. PARAMETER SEND

(SINGLE)

Status	11110000	F0H	System exclusive
Kawai ID no.	01000000	40H	
Channel no.	0000nnnn	0nH	
Function no.	00010000	10H	Parameter send
Group no.	00000000	00H	Synthesizer group
Machine ID no.	00000110	06H	XD-5 ID no.
Sub status 1	00pppppp		0~44 parameter no.
Sub status 2	00000ssd		ss 0/S1, 1/S2, 2/S3, 3/S4, d=Value's MSB
data	0xxxxxxx		Value dxxxxxxx
EOX	11110111	F7H	

(KIT)

Status	11110000	F0H	System exclusive
Kawai ID no.	01000000	40H	
Channel no.	0000nnnn	0nH	
Function no.	00010000	10H	Parameter send
Group no.	00000000	00H	Synthesizer group
Machine ID no.	00000110	06H	XD-5 ID no.
Sub status 1	00pppppp		45~61 parameter no.
Sub status 2	0sssssss		sssssss 0~87 key no.
data	0xxxxxxx		Value dxxxxxxx
EOX	11110111	F7H	

(OUTPUT)

Status	11110000	F0H	System exclusive
Kawai ID no.	01000000	40H	
Channel no.	0000nnnn	0nH	
Function no.	00010000	10H	Parameter send
Group no.	00000000	00H	Synthesizer group
Machine ID no.	00000110	06H	XD-5 ID no.
Sub status 1	00111101	3DH	Parameter no. 62 (pan)
Sub status 2	0000sssd		sss 0~7 submix ch, d=Value's MSB
data	0xxxxxxx		Value dxxxxxxx
EOX	11110111	F7H	

5. SINGLE DATA LIST

<COMMON>

NO.	BYTE	PARAMETER NO.	NAME	DESCRIPTION
s00	0nnnnnnn	0	name1	ascii
s01	0nnnnnnn	1	name2	–
s02	0nnnnnnn	2	name3	–
s03	0nnnnnnn	3	name4	–
s04	0nnnnnnn	4	name5	–
s05	0nnnnnnn	5	name6	–
s06	0nnnnnnn	6	name7	–
s07	0nnnnnnn	7	name8	–
s08	0nnnnnnn	8	name9	–
s09	0nnnnnnn	9	name10	–
s10	0vvvvvvv	10	volume	0~100
s11	000eeeee	11	output patch	0~15/1~16
s12	00000sss	12	submix select	0~7/A~H
s13	000000ss	13	source mode	0/ONE, 1/TWIN, 2/DBL
	0000pp00	14	poly mode	0/PLY1, 1/PLY2, 2/SOLO
	000c0000	15	am S1>S2	0/off, 1/on
	00c00000	16	am S3>S4	0/off, 1/on
s14	0000000a		S1 mute	0/mute, 1/not mute
	000000b0		S2 mute	0/mute, 1/not mute
	00000c00		S3 mute	0/mute, 1/not mute
	0000d000		S4 mute	0/mute, 1/not mute
s15	0ttttttt	17	auto bend time	0~100
s16	0aaaaaaa	18	auto bend depth	0~100 (±50)
s17	0vvvvvvv	19	auto bend vel>dep	0~100 (±50)

<SOURCES>

NO.	BYTE	PARAMETER NO.	NAME	DESCRIPTION
s18	0ddddddd	20	S1 delay	0~100
s19	–		S2 –	–
s20	–		S3 –	–
s21	–		S4 –	–
s22	0000000x	21	S1 wave select h	MSB xwwwwwww 0~255/1~256
s23	–		S2 –	–
s24	–		S3 –	–
s25	–		S4 –	–
s26	0wwwwwww	21	S1 wave select l	0~127
s27	–		S2 –	–
s28	–		S3 –	–
s29	–		S4 –	–
s30	00cccccc	22	S1 coarse	coarse 00~48/±24
	0t000000	23	S1 key track	0/off, 1/on
s31	–		S2 –	–
s32	–		S3 –	–
s33	–		S4 –	–
s34	0ccccccc	24	S1 fix	fix 0~115/C-2~G7
s35	–		S2 –	–
s36	–		S3 –	–
s37	–		S4 –	–
s38	0fffffff	25	S1 fine	0~100 (±50)
s39	–		S2 –	–
s40	–		S3 –	–
s41	–		S4 –	–
s42	000000v0	26	S1 a. bend sw	0/off, 1/on
	000vvv00	27	S1 vel curve	0~7/1~8
s43	–		S2 –	–
s44	–		S3 –	–
s45	–		S4 –	–

<DCA>

NO.	BYTE	PARAMETER NO.	NAME	DESCRIPTION
s46	0eeeeeee	28	S1 envelope level	0~100
s47	–		S2 –	–
s48	–		S3 –	–
s49	–		S4 –	–
s50	0eeeeeee	29	S1 envelope attack	0~100
s51	–		S2 –	–
s52	–		S3 –	–
s53	–		S4 –	–
s54	0eeeeeee	30	S1 envelope decay	0~100
s55	–		S2 –	–
s56	–		S3 –	–
s57	–		S4 –	–
s58	0eeeeeee	31	S1 envelope sustain	0~100
s59	–		S2 –	–
s60	–		S3 –	–
s61	–		S4 –	–
s62	0eeeeeee	32	S1 envelope release	0~100
s63	–		S2 –	–
s64	–		S3 –	–
s65	–		S4 –	–
s66	0ddddddd	33	S1 level mod vel	0~100 (±50)
s67	–		S2 –	–
s68	–		S3 –	–
s69	–		S4 –	–
s70	0eeeeeee	34	S1 decay mod on vel	0~100 (±50)
s71	–		S2 –	–
s72	–		S3 –	–
s73	–		S4 –	–

<DCF>

NO.	BYTE	PARAMETER NO.	NAME	DESCRIPTION
s74	0ccccccc	35	F1 cutoff	0~100
s75	–		F2 –	–
s76	00000rrr	36	F1 resonance	0~7/1~8
s77	–		F2 –	–
s78	0ddddddd	37	F1 cutoff mod vel	0~100 (±50)
s79	–		F2 –	–
s80	0eeeeeee	38	F1 dcf env dep	0~100 (±50)
s81	–		F2 –	–
s82	0eeeeeee	39	F1 dcf env vel dep	0~100 (±50)
s83	–		F2 –	–
s84	0eeeeeee	40	F1 dcf env attack	0~100
s85	–		F2 –	–
s86	0eeeeeee	41	F1 dcf env decay	0~100
s87	–		F2 –	–
s88	0eeeeeee	42	F1 dcf env sustain	0~100
s89	–		F2 –	–
s90	0eeeeeee	43	F1 dcf env release	0~100
s91	–		F2 –	–
s92	0eeeeeee	44	F1 dcf decay mod on vel	0~100 (±50)
s93	–		F2 –	–
s94	0ddddddd		check sum	0~127

Note
Check sum value (s94) is the sum of the A5H and s0~s93.

6. KIT DATA LIST

NO.	BYTE	PARAMETER NO.	NAME	DESCRIPTION
<KIT COMMON>				
k0	0nnnnnnn	45	name1	ascii
k1	0nnnnnnn	46	name2	–
k2	0nnnnnnn	47	name3	–
k3	0nnnnnnn	48	name4	–
k4	0nnnnnnn	49	name5	–
k5	0nnnnnnn	50	name6	–
k6	0nnnnnnn	51	name7	–
k7	0nnnnnnn	52	name8	–
k8	0nnnnnnn	53	name9	–
k9	0nnnnnnn	54	name10	–
k10	0vvvvvvv	55	volume	0~100
k11	0000eeee	56	output patch	0~15/1~16
<KEY NO. 1 (A-1)>				
k12	00aaaaaa	57	Single no.	0~63/A-1~D-16
k13	00tttttt	58	pitch note	0~115/C-2~G7
k14	0uuuuuuu	59	tune	0~100 (0~±50)
k15	0eeeeeee	60	level	0~100
k16	00000sss	61	submix ch	0~7/A~H
<KEY NO. 2 (A#-1)>				
k17	00aaaaaa	57	Single no.	0~63/A-1~D-16
k18	00tttttt	58	pitch note	0~115/C-2~G7
k19	0uuuuuuu	59	tune	0~100 (0~±50)
k20	0eeeeeee	60	level	0~100
k21	00000sss	61	submix ch	0~7/A~H
<KEY NO. 3 (B-1)>				
k22~k26				
<KEY NO. 4 (C0)>				
k27~k31				
<KEY NO. 5 (C#0)>				
k32~k36				
....				
<KEY NO. 6 (00)> ~ <KEY NO. 85 (A6)>				
....				
<KEY NO. 86 (A#6)>				
k437~k441				
<KEY NO. 87 (B6)>				
k442~k446				
<KEY NO. 88 (C7)>				
k447	00aaaaaa	57	Single no.	0~63/A-1~D-16
k448	00tttttt	58	pitch note	0~115/C-2~G7
k449	0uuuuuuu	59	tune	0~100 (0~±50)
k450	0eeeeeee	60	level	0~100
k451	00000sss	61	submix ch	0~7/A~H
k452	0ccccccc		check sum	0~127

Note
Check sum value (k452) is the sum of A5H and k0~k451.

7. OUTPUT PATCH DATA LIST

NO.	BYTE	PARAMETER NO.	NAME	DESCRIPTION
<A>				
o0	000ppppp	62	pan	0~15/0~±7, 16~21/I1~I6
<B>				
o1	000ppppp	62	pan	0~15/0~±7, 16~21/I1~I6
<C>				
o2			•	
<D>				
o3			•	
<E>				
o4			•	
<F>				
o5			•	
<G>				
o6			•	
<H>				
o7	000ppppp	62	pan	0~15/0~±7, 16~21/I1~I6
o8	0ddddddd		check sum	0~127

Note
Check sum value (o8) is the sum of the A5H and o0~o7.

8. EXCLUSIVE FUNCTION TABLE

FUNCTION	FUNCTION NO.	SUB CMND 1	SUB CMND 2	DESCRIPTION	TRS	RCV
One Patch Dump Request	0 (00H)	0 0 1 2 2 3	0~63 64~79 0~15 0~63 64~79 0~15	ONE INT SINGLE DATA REQUEST ONE INT KIT DATA REQUEST ONE INT OUTP.P DATA REQUEST ONE EXT SINGLE DATA REQUEST ONE EXT KIT DATA REQUEST ONE EXT OUTP.P DATA REQUEST	X X X X X X	O O O O O O
Block Patch Dump Request	1 (01H)	0 0 1 2 2 3	0 64 0 0 64 0	ALL INT SINGLE DATA REQUEST ALL INT KIT DATA REQUEST ALL INT OUTP.P DATA REQUEST ALL EXT SINGLE DATA REQUEST ALL EXT KIT DATA REQUEST ALL EXT OUTP.P DATA REQUEST	X X X X X X	O O O O O O
All Patch Dump Request	2 (02H)	0 2	0 0	ALL INT DATA REQUEST ALL EXT DATA REQUEST	X X	O O
Parameter Send	16 (10H)	0ppppppp	0ssssssd	PARAMETER ppppppp 0~44, 62 ssssss 0~7 d MSB of data	X	O
		0ppppppp	0sssssss	ppppppp 45~61 sssssss 0~87	X	O
One Patch Data Dump	32 (20H)	0 0 1 2 2 3	0~63 64~79 0~15 0~63 64 ~79 0~15	ONE INT SINGLE DATA DUMP ONE INT KIT DATA DUMP ONE INT OUTP.P DATA DUMP ONE EXT SINGLE DATA DUMP ONE EXT KIT DATA DUMP ONE EXT OUTP.P DATA DUMP	O O O O O	O O O O O
Block Patch Data Dump	33 (21H)	0 0 1 2 2 3	0 64 0 0 64 0	ALL INT SINGLE DATA DUMP ALL INT KIT DATA DUMP ALL INT OUTP.P DATA DUMP ALL EXT SINGLE DATA DUMP ALL EXT KIT DATA DUMP ALL EXT OUTP.P DATA DUMP	O O O O O O	O O O O O O
All Patch Data Dump	34 (22H)	0 2	0 0	ALL INT DATA DUMP ALL EXT DATA DUMP	O O	O O
Program Change	48 (30H)	0 2	0 0	INT EXT	O O	O O
Write Complete Write Error Write Error (Protect) Write Error (No Card)	64 (40H) 65 (41H) 66 (42H) 67 (43H)	– – – –	– – – –		O O O O	O O O O

9. PROGRAM NO. CONVERT TABLE

NO.	SINGLE				KIT	
	INT/EXT				INT	EXT
	A	B	C	D		
1	0 (00H)	16 (10H)	32 (20H)	48 (30H)	64 (40H)	80 (50H)
2	1 (01H)	17 (11H)	33 (21H)	49 (31H)	65 (41H)	81 (51H)
3	2 (02H)	18 (12H)	34 (22H)	50 (32H)	66 (42H)	82 (52H)
4	3 (03H)	19 (13H)	35 (23H)	51 (33H)	67 (43H)	83 (53H)
5	4 (04H)	20 (14H)	36 (24H)	52 (34H)	68 (44H)	84 (54H)
6	5 (05H)	21 (15H)	37 (25H)	53 (35H)	69 (45H)	85 (55H)
7	6 (06H)	22 (16H)	38 (26H)	54 (36H)	70 (46H)	86 (56H)
8	7 (07H)	23 (17H)	39 (27H)	55 (37H)	71 (47H)	87 (57H)
9	8 (08H)	24 (18H)	40 (28H)	56 (38H)	72 (48H)	88 (58H)
10	9 (09H)	25 (19H)	41 (29H)	57 (39H)	73 (49H)	89 (59H)
11	10 (0AH)	26 (1AH)	42 (2AH)	58 (3AH)	74 (4AH)	90 (5AH)
12	11 (0BH)	27 (1BH)	43 (2BH)	59 (3BH)	75 (4BH)	91 (5BH)
13	12 (0CH)	28 (1CH)	44 (2CH)	60 (3CH)	76 (4CH)	92 (5CH)
14	13 (0DH)	29 (1DH)	45 (2DH)	61 (3DH)	77 (4DH)	93 (5DH)
15	14 (0EH)	30 (1EH)	46 (2EH)	62 (3EH)	78 (4EH)	94 (5EH)
16	15 (0FH)	31 (1FH)	47 (2FH)	63 (3FH)	79 (4FH)	95 (5FH)

KAWAI
Kawai Musical Instruments Manufacturing Co., Ltd.
200 Terajima-cho, Hamamatsu, Japan

OW607B1-C
Printed in Japan